Alea Jacta Est

Club de Rol

El Señor de las Pulseras

NUMERO 1

Ejemplar **GRATUITO**

ENTREVISTA
Erick Mc Loud

EXPEDIENTE
¿Qué es el rol?

Yo, Traidor
David Mafé

MÓDULOS
Commandos de Guerra
Stormbringer

EL BARDO
Especial historias de terror

ADEMÁS
Noticias
Contrabando
Bufonadas
y más...

El Señor de las Pulseras
CLUB DE ROL-GANDIA

Índice

El Emisario 4

Las últimas novedades en el mundillo del rol, los últimos cotilleos, lo que sólo los más audaces miembros del club, han podido descubrir, tras poner su vida en peligro, los últimos acontecimientos y las futuras apariciones, se dan lugar en este apartado, destinado a informar.

Interrogatorio
Sección del lado oscuro 9

Las entrevistas más audaces, los entrevistadores más insólitos, los entrevistados más patéticos, se juntan en esta sección destinada a entrevistar todo aquello que sea posible, sin importar el por qué, ni quién, ni el qué, ni si habla, ni el color de la piel, la nacionalidad, gustos musicales, aspecto, o longitud de algunos de sus miembros.

Expediente
El Señor de las Pulseras 10

Temas tratados con profundidad, seriedad, y profesionalidad (¡anda ya!). En este número hablamos sobre el Club de Rol "*El Señor de las Pulseras*", ¿qué es? ¿cómo se come? ¿es verdad lo que cuentan esos hipócritas medios de comunicación para llamar la atención del público y así aumentar su nivel de audiencia diciendo mentiras sin ton ni son? ¿Son sus miembros grandes héroes de antiguas batallas y sus miembros femeninos las más bellas de entre todas las mujeres? (¡No somos presumidos ni nada!).

Yo, Traidor
David Mafé 18

Este apartado destinado a las mentes más crueles, más despiadadas y más traidoras, a esos personajes que han sabido aprovecharse de las debilidades de los demás, de esos engendros que traicionarían a su madre por un puñado de oro. O que traicionarían a la compañía por dos puntos más de PX.

Hoy David Mafé, traidor reincidente, confesará todas sus fechorías en este apartado (¡que no le pase ná después!).

Módulos
Stormbringer 20

Este juego, basado en las novelas de Michael Moorcock, un mundo de Demonios, espadas y hechizos, de Ley y Caos, de lucha contra el destino, es el fondo de la aventura. Cuyo jugadores se embarcarán en un extravagante navío, lleno de secretos y de intrigas, y lucharán contra curiosas fuerzas que quieren apoderarse de él. Extraños personajes y enemigos se presentarán en esta primera entrega.

Módulos
Comandos de Guerra 24

Interesante módulo (no sé de que va, todo esto me lo estoy inventando) de Comandos de Guerra. Una apasionada aventura (¡Oohh!) de combates, de destrucción, de compañerismo, de amistad (me parece que voy a vomitar) y, sobretodo, de guerra. Juego de rol basado en la 2ª Guerra Mundial, lucharás en uno de los dos bandos (no se cuál, ya he dicho que no he jugado) y lucharás contra el otro (¡obvio!). ¡Viene con mapa incluido!

El Guerrero más Bufón
Historias para no dormir 31

Las acciones más estúpidas, más incoherentes, más raras, más ridículas se reúnen aquí, en este apartado, para intentar que no vuelvan a repetirse (recemos por que sea así) ●

El Bardo
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA...!!! 36

En todos los números, habrá una sección destinada a los jóvenes autores, para que escriban sus pequeñas, pero magníficas, espléndidas, gloriosas (¡mira que soy pelota!) obras, ya sea poesía, prosa, cómics, etc... Este mes lo dedicaremos a las historias de terror y que resista el que pueda●

El Personaje
Arion Umarth 40

Y yo que pensaba que era engreído, pues no. En este apartado se va a demostrar que el club de rol *El Señor de las Pulseras* es un rato entendido en esta materia, y por ello cada mes aparecerá la ficha de alguno de sus jugadores●

Contrabando
Un tal Sauron busca anillo 43

Espadas, anillos, colgantes, novias, café con leche sin azúcar, asesinos a sueldo, guerreros en paro y hasta el último invento del doctor Bacterio. Todo esto y más podrás encontrar en este peculiar mercadillo●

EN LA MAZMORRA con Gollum

Aquí nace el primerrr fanzín, mi tesoro, del Club de Rol *El Señor de las Pulseras.* A sido un parto difícil y trasss algunosss gritosss de dolorrr y varios abortosss hemos conseguido sacar a la luz secretosss, mi pequeño secreto, nuestro pequeño secreto, comentarios y módulosss que, de otro modo, hubiesen quedado archivados, perdidosss en lo más profundo de las mazmorras de Mordorrr.

Yo, Gollum, ¡ahh ! ¡mi tesoro!, soisss malos, no me lo arrebatéis, hobbits malos. Mi tesoro tiene noticiasss, originales entrevistas, críticas, comparativas, módulos y mucho másss.

Smeágol es bueno, nostrossss..., yo soy bueno, no me peguéis más, Gollum, yo, nosotros no soportamosss el dolor, vale, vale, lo diré: este fanzín es totalmente gratuito (0 pesetas, 0 euros, 0 M.O., ni un duro, o sea ¡¡¡**GRATIS!!!**). ¡Aaah ! ¡Eso no! No lo volveré hacer, Smeágol es bueno, no nos peguéis másss, yo soy bueno, no lo intentaré venderrr a los pobres orcos ciegos por veinte durosss. ¡Aaaah! ¡Ni por diez! ¡Ni por diez! Lo juro, lo juramos.

¡Hobbits malosss! No hagáis daño a Golum, lo confesaré, todo, ¡Aaah! ¡Síii! ¡Eso también! ¡Eso también! Las jornadasss, ¡aaah!, ¡¡**las V Jornadas de Rol!!**, organizadasss por CHEKO y nuestro tesoro, ¡Hobbits malos!, mi Club de Rol *El Señor de las Pulseras.* Del 23, ¡aaah!, ¡del 22! ¡del 22! **¡del 22 al 24 de Agosto!**

No faltaré, nostrosss no faltaremos, ¡sí! ¡sí! ¡Gollum lo promete! ¡lo prometemos! Habrá juegos, muchosss juegos, para que Gollum se divierta, hobbits buenos, muchosss juegos de Rol, juegosss de cartas, rol en vivo, películasss, ha Gollum le gusta mucho las películasss, talleres, concierto de Rock, recorrido turístico, juegos de ordenadorrr, juegosss de estrategia, intercambio de cómics, concursos, regalosss, muchosss regalos, yo quiero uno, Gollum quiere uno, ¡aaah! ¡No! ¡No! ¡Gollum no quiere!

No faltéis, personas buenas, no faltéisss, o nos dolerá●

Turbo

El Emisario

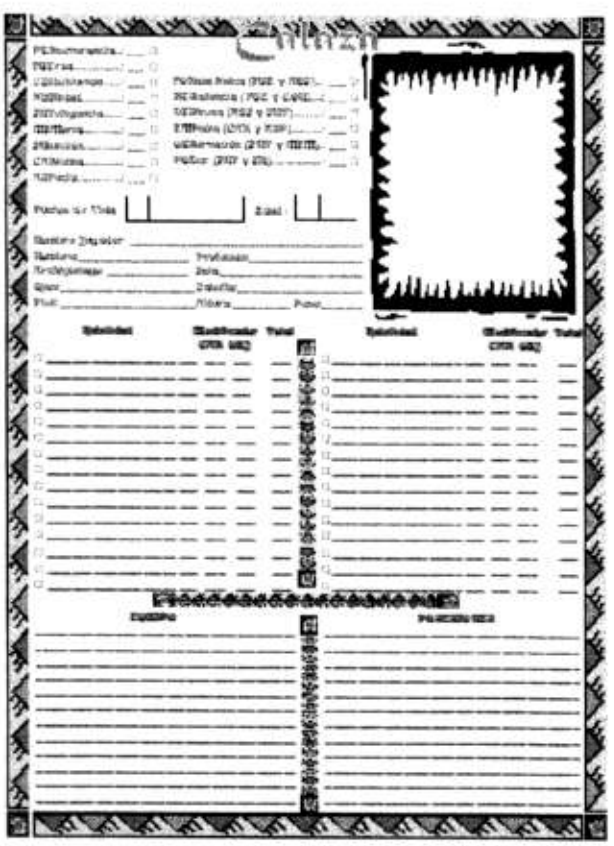
NOTICIAS Y LAS ÚLTIMAS NOVEDADES DEL MUNDILLO DEL ROL

El Elric
Traduciéndose

El tan esperado *Elric* (una revisión del *Stormbringer*) está siendo traducido por Joc Internacional, después de más de 2 años de mantener el proyecto parado. Ésto demuestra el escaso material que nos llega de este mundo apasionante que es el rol.

Calazá
YA LLEGA

Calazá, el juego de rol creado por miembros del Club de Rol *El Señor de las Pulseras*, se espera que salga al mercado a finales de Septiembre o a principios de Octubre (mejor esperar sentados). Este juego basado en la obra de Alberto Vázquez Figueroa, "*Bora Bora*", crea un mundo acuático con extraños seres y variadas culturas (principalmente muy parecida al de la Polinesia, aunque también aparecen otras culturas como la oriental y la occidental del siglo XV). También introduce un innovador sistema de juego, sencillo y rápido, que, al mismo tiempo, abarca una plétora (muchas) reglas en unas pocas y muy fáciles.



V Jornadas de Rol
ESTRATEGIA Y SIMULACIÓN

La noticia más importante en el verano del '97 para el club es la celebración de las **V Jornadas de Rol, Estrategia y Simulación en Gandia**.

Se celebrarán en el penúltimo fin de semana de agosto, entre el viernes 22 y el domingo 24 donde se darán cita el rol, la Estrategia, el Modelismo y los Juegos de Cartas, junto con otras actividades: Cine Temático, Juegos de Ordenador y Cómics.

También está previsto una partida de rol en vivo por Gandia, Torneos de Blood Bowl y de otros juegos y la actuación de un grupo amateur local en el cierre de las Jornadas. El horario final y el planning de las jornadas aún no está disponible, pero será incluido pronto en la página.

Si estáis interesados en las Jornadas, queréis participar y asistir a ellas, o queréis poneros en contacto con la asociación, podéis contactar con nosotros:

Enviando un **email** a: **multiverso@hotmail.com**

Por **teléfono**: Casal Jove Gandia tle:
(96)2960261
(96)2870616
fax **(96)2870616**

Horario:
De lunes a jueves 9:00 a 13:00
Viernes 9:00 a 13:00 y 21:30 a 2:30
Domingo 17:00 a 22:00

Por **correo**: Club de Rol "El Señor de las Pulseras"

Avda. República Argentina, 13 3º F
Gandia (Valencia) CP 46700•

Concuso de Narrativa
MODELISMO Y CÓMICS

Las bases, plazos de entrega y demás serán hechas públicas en las **V Jornadas de Rol en Gandia**.

En la misma fecha también aparecerán publicadas las bases de los concursos en esta sección de la página•

Noches Temáticas

Las **Noches Temáticas** son un proyecto que están llevando conjuntamente la *Asociación Cheko* y el *Club de Rol "El Señor de las Pulseras"*; cada Noche Temática gira en torno a un tema en concreto, ambientando la noche con elementos relacionados con el tema (Película, Cena, Juegos, Mesa Redonda, etc).

Hasta ahora se han realizado:

Noche Cubana: *Guantanamera* y cena caribeña con Guarajiro incluido.

Noche Gore: *Mal Gusto* y *Tu madre se ha comido a mi perro*, concurso de cena más repugnante

Noche Porno Años '20: *Nuestros pícaros abuelos*

Noche Antibélica: *Europa Europa*, rancho variado e instrucción militar (¡¡¡ PELOTÓN!!! ¡¡¡UN PASO AL FRENTE!!! ARRRR!!!!!!)

Noche Seguridad Vial: *CRASH*, spots publicitarios de la DGT australiana y holandesa

La próxima: **Noche Ciencia Ficción**•

Fancín ZZZ...

Está previsto que para finales de agosto salga a la luz el 3er número del Fanzine ZZZ... editado por la asociación Cheko, el cual cuenta con nuestra colaboración. Esta publicación trata temas de actualidad, Música, Humor, Follones, etc, etc, etc. En fin, un Fanzine ***radikal y de kultura basura***, descendiente de ***La Meska***.

Mereth Aderthad de 1997 es en Edhellond (Valencia)

(...)

Es SEGURO que habrá ESTELCON '97 así que id ahorrando dinero (...) pues no admitiremos la excusa del vil metal ya que tenéis tiempo suficiente.

Hablando del tiempo... la fecha aún no es segura, pues estamos en conversaciones con Instituciones (públicas y privadas) que puedan financiar algunas actividades y dejarnos locales y, como es obvio, la fecha definitiva dependerá de la disponibilidad del local principalmente. De todas formas, nosotros hemos propuesto los días 5, 6, 7 y 8 de Diciembre así que podéis contar con que si no son esos días serán otros próximos a esos.

Sobre el local: está CONFIRMADO que nos dejan un Colegio Mayor (por ello podemos afirmar que es segura la celebración de la EstelCon) pero vamos a intentar conseguir los locales de la Universidad Internacional Menéndez Pelayo.

Como veis, los más importante (el local) ya lo tenemos, así que ya podéis contarlo a los amigos y simpatizantes. Si al final resulta ser el Colegio Mayor, es muy probable que nos alquilen habitaciones a precios muy reducidos.

ACTIVIDADES

Hablemos aquí de las actividades que vamos teniendo claras:

Contamos con que las tres comisiones (Lenguas, Mitología y Juegos) den cuenta de sus trabajos en algún tipo de conferencia, coloquio o mesa redonda (...)

Lectura ininterrumpida de "El Hobbit". Más de cinco socios de distintos smials han coincidido en apoyar esta actividad y lo han hecho por separado:

¡Es una señal! La propuesta que hacemos es la siguiente: ¿No os gustaría elegir el trozo que queréis leer? Eso tendría varias ventajas: leeríais vuestro fragmento favorito, podríais prepararlo en vuestra casa y el día que lo leyerais le daríais una entonación mejor con lo que los oyentes también disfrutarían más. Por favor: escribid y decidnos qué trozo queréis leer.

Por supuesto habrá cena... ¿A alguien no le gustan las anguilas o piensa que son serpientes?

Habrá velada de Lectura de Cuentos. Ya sabéis que el té y las pastas corren de nuestra cuenta.

(Siguen varias propuestas para que los socios opinen sobre ellas. Te las enumero: Hacer que el tema central de la EstelCon sea "1997, un año de efemérides"; lecturas

dramatizadas, en especial "Hoja de Niggle"; mesa redonda: "Mujeres, feminismo y literatura de Fantasía"; tres temas para coloquios o mesas redondas: "¿Qué valores se desprenden de la obra de Tolkien?", "¿Dónde radica el secreto de la 'subcreación'?", y "¿Es posible clasificar la literatura de Fantasía?")

EL ESPÍRITU DE LA ESTELCON '97

En Edhellond queremos enfocar la EstelCon hacia fuera. Esto es: queremos darle un marcado aire hacia el público en general (...) Vamos a tener una exposición permanente, proyección de películas y todas las conferencias que los socios quieran proponer, pero también queremos organizar actividades más participativas: lecturas dramatizadas, juegos, veladas de lectura de Cuentos y cualquier otra que se proponga (ya tenemos alguna sorpresa preparada que mantendremos en secreto) •

Extracto de la información que se envió a todos los socios de la STE en el BISTE (Boletín Informativo de la Sociedad Tolkien Española) en el número de Junio.

Concurso de maquetas
Plásticos Santos

Un año más, se ha vuelto a convocar este concurso que anualmente reúne a los mejores maquetistas de nuestro país y algunos destacados de otros países. En esta ocasión llegamos a la 24ª edición de este certamen que organiza la marca con sede en Valladolid. Las bases ya están a disposición de los futuros concursantes.

Con el fin de favorecer la participación de los más jóvenes, se mantiene en esta edición el "Sector Infantil" del concurso, dedicado a los menores de 12 años, y que cuenta con sus propias bases. El plazo de entrega de las obras será del 25 al 27 de septiembre. Los resultados del concurso se darán a conocer el día 2 de octubre, y la entrega de premios se hará el 18 de octubre. Interesados en participar pueden solicitar las bases y cualquier otra información a Plásticos Santos, c/Constitución 7, 47001 Valladolid•

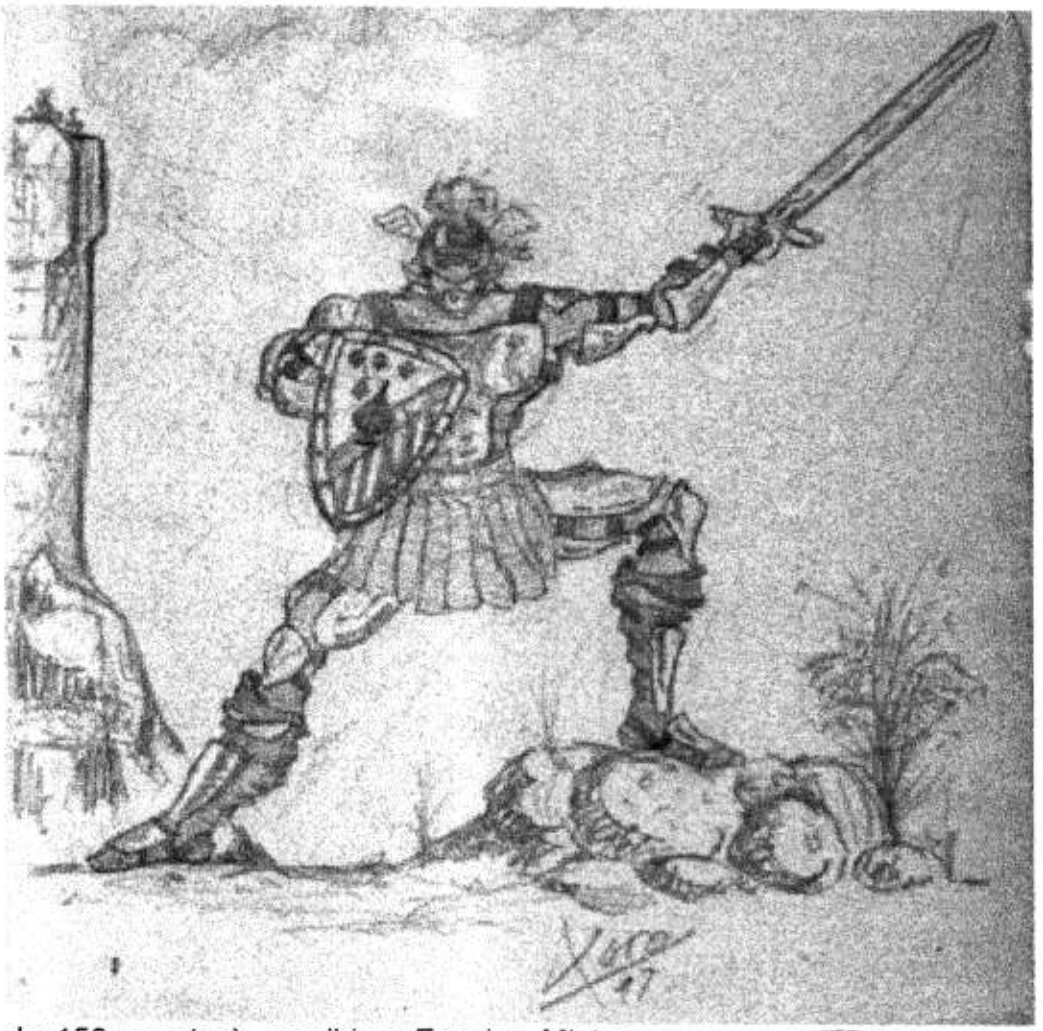
Líder nº 59 (mayo-junio)

Mister Rol

Ya ha salido el tercer número de este fanzine en soporte informático (sí, en un disco para 3.5). Para empezar, lo primero que tenemos que decir es que la presentación ha mejorado una barbaridad. Respecto a su contenido, decir que su calidad también es destacable. Destacan especialmente un nuevo clan para *Vampiro* (el de los Insomnes), y un módulo de este mismo juego en el que ya se utiliza este nuevo clan. También es interesante un nuevo sistema de magia para *AD&D*. Respecto a los módulos, podemos hallar las terceras entregas de sendas series de *Superhéroes* y *Star Wars*, así como aventuras para *Cyberpunk* y *Warhammer Fantasy RPG*.

Interesados en conseguirlo (su precio es de 150 pesetas), escribir a Fanzine Mister Rol, Miguel Bandera, c/La Mancha 7, 2º Izquierda, 33210 Gijón, o a su dirección en Internet, mister@netcom.es . Tienen una hoja web en preparación, cuya dirección será www.netcom.es/omarix.

Líder nº 59 (mayo-junio)



Terra Incógnita

Ya ha caído en nuestras manos el número 2 de este fanzine que edita el club de rol Ascalón. Incluye un artículo de iniciación para los que quieran empezar a dirigir partidas de rol, pero no tengan a nadie que les enseñe a hacerlo, una discografía recomendada para ambientar tus partidas, unas reglas opcionales para crear jugadores estrella en el *Blood Bowl*, un extenso e interesante artículo sobre las brujas en la Edad Media, y dos módulos, uno de *Vampiro* ambientado en las andanzas por la Inglaterra victoriana de Jack el Destripador y el otro de *El Señor de los Anillos*. Su precio es de 250 pesetas, y los interesados en pedirlo podéis escribir a Club de Rol Ascalón, Casa de la Juventud, c/Guadalajara 1, 28901 Getafe (Madrid).

Líder nº 59 (mayo-junio)

The Elitist

Este fanzine nos llega desde Palma de Mallorca. El número 2 del mismo contiene un interesante artículo sobre Internet y Rol, un módulo de ambientación medieval fantástica, y otros dos, uno para *Ragnarok* y otro para *Castillo de Falkenstein*. También dedican un buen número de páginas a comentar las novedades que han aparecido en los últimos tiempos. Su precio es de 250 pesetas, y puedes pedirlo a Jaume Albertí, c/Soldado Isern Comas 11, 3º 2ª, 07010 Palma de Mallorca (Baleares).

Líder nº 59 (mayo-junio)

Interrogatorio

SECCIÓN DEL LADO OSCURO

Entrevista del supuesto PJ más "malvado" del club.
Entrevistador: su ilustrísima excelencia Lord Darth Vader.
Entrevistado: Erick Mc Loud, parapsicólogo.

(fondo: ¡Bastardo! ¡Bastardo! ¡No me toquéis!)

D.V: Bueno, Erick, parece que al final ha conseguido serenarse, sus sentimientos le traicionan.
E.M: No me obligue a emprenderla a machetazos con toda la estrella de la muerte, Boby. Hoy estoy de vacaciones.
D.V: Empecemos con la entrevista, ¿de dónde es usted?
E.M: Soy una mezcla de escocés, noruego e irlandés, aunque también me considero hijo de Odín. Iré al Walhalla (o al Bar Jala) donde seguiré matando güeros estilo Pancho Villa.
D.V (en voz baja): Por favor, por favor, decirle a este diablillo que deje de tirar cáscaras de pipas al suelo, que luego el emperador me culpa a mí.
D.V: Bueno señor Erick, se dice que es usted uno de los mejores parasicólogos de la tierra, ¿por qué lleva una motosierra escondida debajo de la gabardina?
E.M: ¡Glups! Nada, nada. Por lo que pueda pasar.
D.V: Está bien, ¿ese traje es de latex o cuero sintético negro? ¿Responde a algo especial?
E.M: Hay que cuidar bien las apariencias, ¿entiende?
D.V: Sí, sí, entiendo. ¿Domina algún idioma aparte del noruego?
E.M: Por supuesto, lenguas de total relevancia a nivel internacional, el gaélico y el sumerio (sin comentarios).
D.V: ¿Qué dieta alimentaria sigue?
E.M: Pipas, cola, hamburguesas, etc..., comida mediterránea. Comida que todo parapsicólogo que se precie debería comer todos los días, y que decir, si es hijo de Odín.
D.V: Hablando en términos de parapsicología, ¿qué opina de las adupciones?
E.M: ¿Qué? Lo siento, no se de matemáticas.

D.V: Bueno, creo que por hoy podemos dar por concluida la entrevista.
E.M: Oye, ¿esa máscara que llevas es de verdad? ¿me dejas...?
D.V: ¡¡¡AARRGG....!!!

(Almirante Veers. Buscamos a un intruso que casi mata a Lord Vader, se encuentra oculto en la estación de batalla, le controlamos gracias a la ristra de pipas que deja tras de sí).

Para las fans de Erick Mc Loud: Erick es noruego, 45 añitos de nada, rubio, gran melena leonina, ojos azules, traje de plástico negro ajustado, botas militares, cachas, muchas condecoraciones y amuletos, motosierra, kalasnikov, goma dos, paquete de pipas. Acostumbra hablar en gaélico cuando está solo, y le sigue un profundo olor a sudor y plástico quemado... ¡¡¡Y SOY PAGANO !!! •

David Mafé

Expediente

EL SEÑOR DE LAS PULSERAS

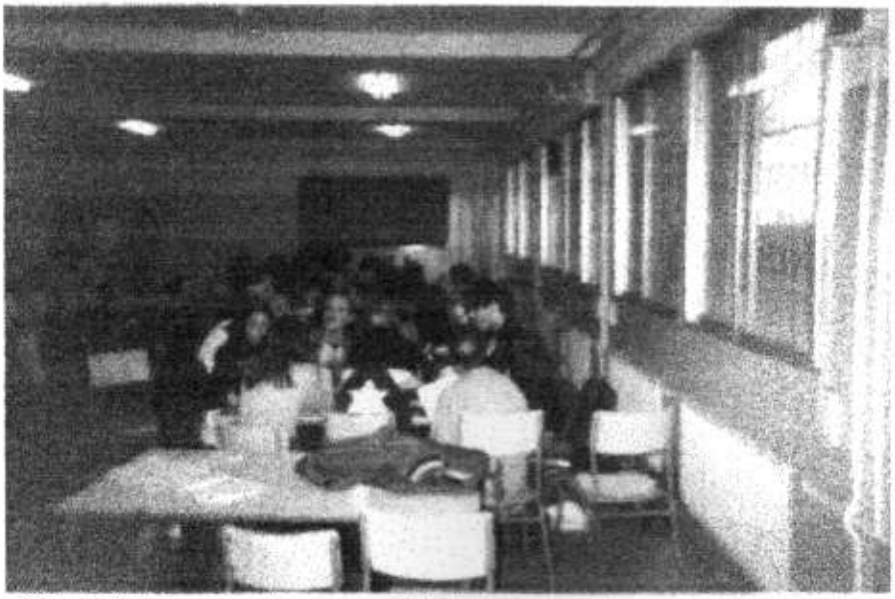
ANTOLOGÍA E HISTORIA DEL CLUB

Desde el punto de vista de David (el presidente)

Todos los veranos desde el '87 jugaba en Denia al *D&D* con Juan Carlos , un amigo de Madrid, pero pasaba del tema de hacer de master (pelas, mucho que leer, lo veía complicado...). En esta época en que estaba en el colegio iba con Cardona, Sanchis, Pérez, Estruch y otra escoria humana que no merece ser mencionada. Varios de nosotros éramos aficionados al modelismo (entre otras cosas que tampoco se pueden mencionar aquí, y no por la censura sino por los problemas legales) y nos pegó por las figuras de plomo.

Un día salió el tema de que yo había jugado al rol con esos monigotes y Sanchis me dijo que también conocía el mundillo y tenía un amigo que jugaba a rol (Alejandro, el de Valencia). Se fue hablando sobre el tema y se siguió consiguiendo material, pero ahora ampliando el catálogo (novelas, libros-juego, etc, o sea, todo lo relacionado con la fantasía y lo que no). Un día en casa de Sanchis (mayo del '90) nos presentó un conocido, Ormeño que tenía el *D&D* fotocopiado y echamos una partida un día al *Aquelarre* en mi casa y de ahí no pasamos. Sanchis se compró el *MERP* en el Corte Inglés y no jugamos ni nada. Llegó el verano (del '90) y ya habíamos con-

seguido bastante material, nos habíamos fotocopiado de Alejandro bastantes manuales (*Aquelarre*, *Mutantes en la Sombra*, *Runequest* básico y avanzado *y La Llamada de Chtulhu*).



Yo estaba en clases particulares en la playa de Sandia; alternaba el trabajo con mi padre y las clases por la tarde y coincidió que Cardona también, como buen estudiante, iba a esas clases y le expliqué lo que era un juego de rol, pero no llegamos a jugar, con Cardona me refiero, luego en ese mismo verano llegó Sanchis de Inglaterra y jugamos unas partidas al *D&D* con clics de *Playmobil* en Denia junto con Ormeño, Juan Carlos y otros nanos. Luego también en Piles con los mismos. Por correo recibí originales *Paranoia y Star Wars*.

Llegamos a 1º de BUP, donde vuelve a aparecer Pérez que durante ese año ya íbamos juntos. Un día estaba en un comercio de Gandia el *Heroquest* y varios de nosotros se lo compró (todavía recuerdo el follón entre Sanchis y su madre ese sábado tarde para que le hiciera un cheque para pagar el juego). De vez en cuando, algunos sábados en vez de salir íbamos a jugar a rol en mi casa, en la de Sanchis o en la de Pérez, incluso una vez estuvimos jugando en la azotea de la casa de Ormeño (todo cutre sentados en el suelo), mientras jodíamos a la gente con su emisora.

Por entonces el grupo de amigos, que no éramos ni club ni nada, era bastante reducido (Sanchis, Pérez, Ormeño, Cardona, David Estruch y yo), pero ya teníamos la noción de tal, ya que en una tarde de mangoneo de 8º a Sanchis y a mí se nos ocurrió que eso de tener un club de rol molaba y como nombre, pero sin pensar que llegaría a ser el definitivo, en plan coña, salió "El Señor de las Pulseras", de *El Señor de los Anillos* mientras íbamos con las mochilas cargadas de material requisado. En octubre del '90 se anunció que se iba a traducir el *AD&D* al castellano, nos corrimos de gusto, y llegamos a Pascua del '91 donde ya conseguimos el *AD&D* y ahí fue ya jugar a lo bestia, todos los sábados, nos quedábamos jugando y pasándolo bien, saliendo luego y demás.

Llegamos ya a septiembre del '91 donde ya teníamos en la mente lo de formarnos en algo más serio; a mi clase de 2º iba Moral,

a quien conocía del colegio, y le comenté la idea de que un grupo de amigos y yo íbamos a montar un club de rol (anteriormente ya había charlado con él del tema, le había prestado el *Battletech*, etc), la cuestión es que le agradó la idea y un domingo nos reunimos todos en casa de los abuelos de

Ormeño que habían abandonado la misma por unos sucesos paranormales relacionados con "profundos", "perros de tindalos", y demás criaturas. También en 2º conocí a Quiles y le comenté la idea, pero no apareció por el club hasta más tarde.

Allí realizamos unos pequeños estatutos de mínima convivencia cívica (uno de los paradigmáticos artículos era relacionado con el no fumar, ya que nadie fumaba). Así fuimos pasando, jugando todos los domingos comenzando la sesión de *AD&D* a las 16:30 y finalizando a las 20:30 más o menos, de vez en cuando, para soltar la tensión y descargar el stress que una partida de la *Dragonlance* conllevaba, nos metíamos en un cuarto, sacábamos de él todos los objetos valiosos, a la vez contundentes de él, apagábamos la luz y nos zurrábamos sin compasión (recuerdo la anécdota de unos levis recién comprados desgarrados por un clavo en la pared, un cristal de la galería roto por los empujones, de los que nadie era culpable (probablemente fue culpa de las criaturas antes citadas, aunque nunca se probó) etc, etc...). Por esa época llegaron Jose (con un reloj conectado a satélite, según él) y Guybrush al club, aunque no estuvieron mucho tiempo, por los hechos mencionados anteriormente, supongo. Ese mismo año aparecimos por 1ª vez en la revista ***Lider***, en la que fuimos definidos como ***club de rol valenciano de irónico nombre*** después de aparecer ahí, entramos en contacto con otros clubs y gente del Estado, también por lo mismo, contactó con nosotros una chica de Gandia con la intención de realizar un rol en vivo (la hermana de Gema), aunque no

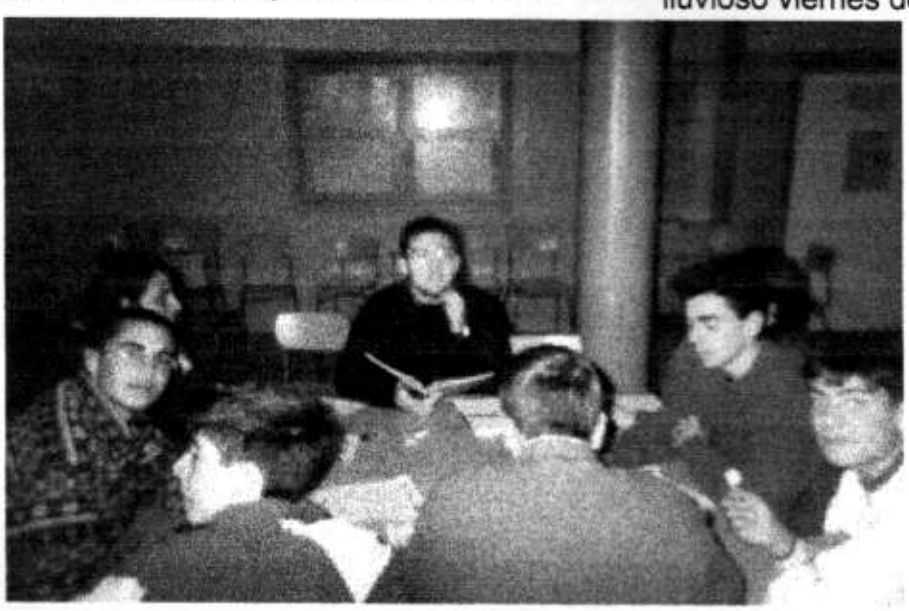
llegamos a hacerlo.

Era septiembre del '92 cuando Ormeño nos comunica que "hay que desalojar el local y llevarnos todo el material (una pizarra vileda, el *Killer* fotocopiado, dos rotuladores, un juego de dados y 100 fichas del *AD&D*)". De ahí pasamos a un piso de los padres de Sanchis en República Argentina enfrente de mi casa, donde nos instalamos, no tenía muebles salvo un pequeño sofá y una estantería, cogimos una vieja mesa de mi casa y continuamos con la afición. En esta época fue cuando vino Quiles, tras insistirle mucho todos.

Un día se nos ocurrió realizar carteles para ver si se apuntaba alguien al club, con la suerte de que un chico llamara interesándose por el tema. Era Jorge y por entonces cursaba COU en el mismo centro que nosotros; tras comprobar que éramos unas *encantadoras y bellísimas personas*, se lo comunicó a sus amigos Naoki y Dino, los cuales vinieron al club una vez que vieron que Jorge seguía vivo y su idea de que éramos una secta era infundada. Por entonces, ya vendían juegos de rol en varias librerías de Gandia (Alfons y Entrelínies) y por este motivo, junto con los más frecuentes viajes a Valencia, ampliamos más todavía nuestra ludoteca. Cabe decir que también, sin ánimo de hacer publicidad, estos nuevos tres miembros empezaron con el *AD&D* también, estábamos muy viciados en esa época.

Era noviembre del '93 cuando tuvimos que abandonar el piso ya que llegaban inquilinos y un poco antes recibimos varios miembros más (Cobos y otro chaval que estudiaba en la universidad de Gandia).

Visto este inconveniente, y con ganas también de realizar algún tipo de actividad (minijornadas, etc), pensamos en pedir algún tipo de ayuda institucional (local, subvención, etc) del ayuntamiento, para lo cual creíamos que lo mejor era organizarnos legalmente como una asociación juvenil. Un lluvioso viernes de invierno por la tarde, nos dirigimos al CIJ (Centro de Información Juvenil) y allí nos informaron Mascarell y Nacho de que eso estaría bien, ya que éramos un tipo poco usual de asociación y vendría bien para todos, también se nos dijo que podíamos optar por estar en el *Consell de la Joventut de Gandia* (Consejo de la Juventud de Gandia), y de las ventajas de ello, para todo lo cual debíamos



rellenar unos formularios para el Ministerio del Interior, para el Consell, etc... Cabe decir que por entonces sólo era mayor de edad Quiles (no de todos, sino de los que fuimos a ver esto). Se nos citó un día para enseñarnos el local, donde conocimos a Jesús Martínez, actual presidente del Consell, y a pesar de que no teníamos los estatutos registrados todavía, etc, se nos dejó ya ser una asociación del mismo y disfrutar del local (C/ Alfonso XIII).

Durante esos días, se apuntaron al club tres chavales, "Butanito", Jordi y otro, aunque se borraron al poco tiempo, debido a los estudios. Tras un par de meses de estar en el mismo (viernes por la noche y domingos por la tarde), se trasladó el mismo a la calle Puríssima nº 2, un local más grande. Este año fue el primero en el que pedimos subvención del ayuntamiento (50.000 pts), aunque se dijera en la televisión local durante un debate político que se nos había concedido 1.000.000 de pts para que merendáramos todas las tardes, ojalá hubiese sido cierto (tuvimos que desmentir tal injuria por televisión). Por estas fechas también, fue cuando ocurrió el desgraciado asesinato de Madrid (Abril del '94), el asesinato del rol, pero siendo sinceros, hay que decir que a nosotros se nos trató igual y recibimos el apoyo de bastante gente del Consell.

Un buen día, una compañera de clase me dijo que conocía a unos chavales que también jugaban a rol y querían conocernos. Poco después Cardona, cuyo número de teléfono figuraba en los carteles de propaganda, recibió una llamada de un chaval que quería saber más sobre el club (resultaba ser uno de los amigos de esta chica). Nos citamos una tarde en la plaza

del Instituto Ausias March, dispuestos a conocernos. Tras media hora de estar esperando, conocimos a esa persona que había estado al lado nuestro todo ese tiempo también (éramos las únicas personas que estaban allí). Hay que decir que al principio nos acojonamos (melena, chupa de cuero, pantalón negro, fumando, etc) "¡¡en

qué lío nos hemos metido!!". Tras cerciorarnos de que era terrícola y hablaba nuestro idioma, quedamos para el siguiente viernes, echar una partidilla junto con otros amigos suyos. Este personaje se llamaba Ernesto, actualmente conocido también como Ernesto. Ese viernes jugamos a *El Señor de los Anillos* (se estrenaba Naoki como máster) y conocimos también a Javi y a Emeric, amigos de Ernesto, estrambóticos personajes también, ya que eran francoparlantes, aunque vivían en España y hablaban castellano, por supuesto.

Un buen día recibimos una carta de San Sebastián de un chico llamado Yosu, el cual veraneaba en Cullera y deseaba asistir a unas jornadas de rol y era el único club que conocía por la zona. Él fue quién nos metió esa maldita idea en la cabeza y junto con sus consejos postales y nuestra mano de obra barata, nos enzarzamos en esta épica hazaña. Apareció también por el club Andrés, un chico que trabajaba en medios audiovisuales y como estaba de moda lo del asesinato de Madrid, como es normal y sin ningún tipo de prejuicio, pensamos que era un policía de paisano investigándonos (actualmente "creemos" que no lo es).

Agosto del '94: **Primeras Jornadas del club de rol "El Señor de las Pulseras"** patrocinadas por el Consell, organizadas por nosotros y colaborando varias empresas del sector (Joc Internacional, Ediciones Zinco) y varias tiendas de Gandia. Aquí se apuntaron al club Periko, Mejias y Loles (¡¡¡¡primer miembro femenino del club!!!!), fuimos filmados por la televisión local, fuimos anunciados en radio, etc. El fin de semana siguiente, la noche del viernes concreta-

mente, aparecieron por la puerta una pareja, la cual quería asistir a las jornadas de

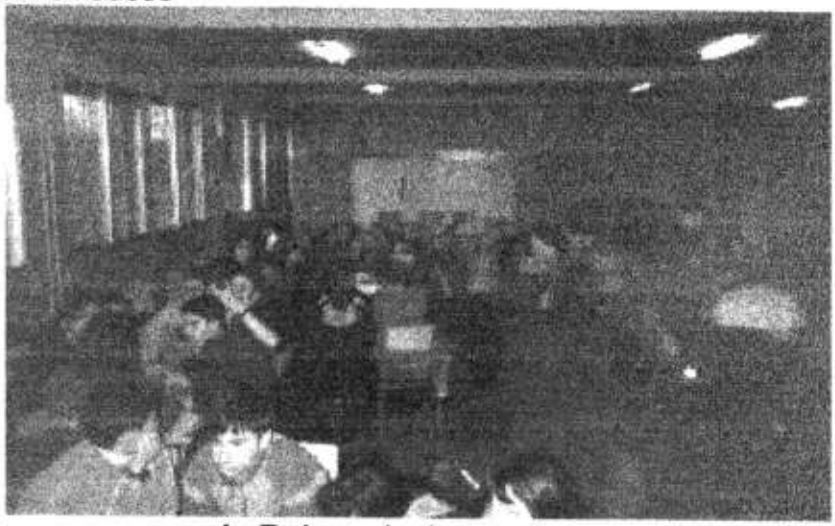
rol, aunque un poco tarde. Eran los archiconocidos Sergi y Gema, carismáticos miembros del club actualmente.

Otra semana después, mientras Dino y yo organizábamos unos documentos en el Consell, apareció un jovencito con ganas también de apuntarse, lo primero que pensé fue: "Recristo, lo que nos faltaba", justificado si sabemos que se trataba de Lobo Hellstorm (aunque en su DNI ponga Jesús, seguramente un fallo de imprenta). Por medio de Lobo, vinieron al club Ryo (que por entonces llevaba algo de melena) y Pasky. Más adelante vino Jeu, un poco puñetero, pero buen chaval (la primera partida de Ryo fue *El Señor de los Anillos* con Naoki; de Jeu y Pasky en el club fue *Pendragón* conmigo, ¡¡Tranquilo Pasky, algún día te acabaré el módulo!!). Tras esto a la vez que aumentamos el número de miembros cobramos un poco más de importancia y dejamos de parecer ya ese grupo de gente rara asociada que la gente creía que éramos.

En las **Jornadas Culturales del febrero del '95** ya participamos realizando partidas de rol en los centros de educación media (Institutos, Centros de Formación Profesional...) de Gandia propagando entre la juventud esta afición, cosa positiva, ya que esos jóvenes, cuando hablaran del "rol" lo harían a partir de la experiencia que habían tenido ellos, quitando el San Benito que los medios de comunicación habían pegado. Por estas fechas se habían apuntado ya Nikolai, Pep, Elvira, Leticia, Olga y Sonia.

Todo lo hay que decir, el Consell de la Joventut ya disponía de un local nuevo (un antiguo almacén donde habían unas imprentas gráficas) pero estaba todo en malas condiciones y fue la propia gente de las asociaciones quien lo ha estado acondicionando incluso hasta ahora (por una temporada larga fuimos nosotros los únicos que le sacamos partido, ya que ahí no iba ni dios).

En pascua del '95 realizamos **Jornadas de Rol** en el mismo y fue cuando se unió a nosotros Néstor. En verano no hubieron jornadas, aunque en la noche de todos los Santos organizamos una partida de **rol en vivo** en la Llacuna (Villalonga) basado en los años 20. Aquí ya se había incorporado activamente Mariola.



Y nos colocamos ya en el '96, donde volvemos a participar en las jornadas culturales con positivos resultados. Se apuntó a la asociación Richi (¿Que pasha, Pepe?) y se realizó el 24 de marzo el **1er Torneo de *Magic: The Gathering*** en Gandia en el cual la delegación de nuestro club de rol salió bastante humillada (mejor no recordar), también en la **Feria Alternativa de Gandia** compartimos un stand junto con los colegas de **Cheko** (asociación muy, pero que muy hermandada con el club). Ese verano se realizaron las **IV Jornadas de Rol, Estrategia y Simulación**, las cuales fueron un exitazo (cine temático, juegos de ordenador, televisión, etc, etc, etc). Cabe agradecérselo a Ernesto, Néstor, Leticia y Mejias (yo también, eh!! que conste en acta para las próximas elecciones!!) que fueron quienes se curraron todo el mantecado y un merecido aplauso para Dino que a contrareloj tuvo que dibujar a Ostoher en la última batalla en Cardolan a tamaño gigante.

En septiembre comenzaron las **Noches Temáticas**, un proyecto común Cheko-Club de Rol para desarrollarlo de una manera indefinida y con la finalidad de que la gente se lo pase en grande (Noche Gore, Cine

Negro, Noche Cubana, Cine porno de los años '20, Cine Pacifista, etc) consistiendo en el pase de películas, complementándolo con una cena relacionada, disfraces, mesa redonda de debate, etc.

En el día de **Helloween** de ese año también tuvimos rol en vivo en el mismo sitio ambientado en mediados del siglo XIX (¡¡ Joder, que chungo es encontrar vestimenta de esa época, el próximo a ver si lo realizamos basándonos en épocas más recientes!!). En estos felices tiempos, ya se habían incorporado Jose y Guybrush. Año 1997 de nuestro Señor Jesucristo (García).

Nos encontramos en las **IV Jornadas Culturales de Gandia** (marzo '97), un poco flojas, donde volvemos a hacer partidas. Hay que destacar nuestras espectaculares apariciones en la radio donde logramos derrotar con nuestros preparados argumentos a los demoníacos locutores (tengo que decir que fue fácil dado el desconocimiento del tema por parte de los mismos por lo cual habían momentos en que no podían quitarnos la razón pues no tenían ni idea). Bueno, volviendo al presente, (nos encontramos escuchando Negu Gorriak en el cuarto de Ernesto y finalizando esta crónica, por ahora...) encontramos una serie de proyectos para el futuro, como son las **V Jornadas de Rol** (Agosto '97), la continuación de las noches temáticas, los roles en vivo, concursos de narrativa, cómic, modelismo, ordenador, etc, etc... Esperemos que la cosa siga igual y sigamos arrollando (que la Fuerza esté con nosotros).

Como conclusión, tengo que decir que como se ve, el club ha sido parte de mi vida al igual que para muchos y tengo una cosa clara: que prefiero que seamos primero un grupo de amigos antes que un grupo de asociados (hasta que encuentre una buena chorva, cabrones). Hay que agradecerle también la cosa a un montón de peña que no siendo miembros del club son parte vital de él (Manu "Príncipe Igor", Farfa, Torres, Ferrán, Cuñat, Juanjo, Suso, Edu...). Se podría decir que para mí ha sido una experiencia psicotrópica. HITZ EGIN, ADIERAZPEN ASKATASUNARENGAITIK!!! •

Yo, Traidor

DAVID MAFÉ

¡¡¡EL DINERO ES EL DINERO!!! ¡¡¡ SOMOS MERCENARIOS!!!

Master: Jorge
Juadores: Max Dreakson (David), Kim (Ormeño), un nómada (Ryo) y un arreglador (Pepe).
Juego: Cyberpunk

Una tarde lluviosa de verano Max (conocido por sus amigos como MADRE) les comenta a sus compañeros que tiene un trabajito para ellos (Ormeño y Ryo). Es una misión fácil, ir a una isla en el Pacífico donde hay un científico a quien se tiene que sacar de ella. En esta isla reina una dictadura totalitaria y militarista donde dicho científico no se encuentra muy satisfecho. Coser y cantar.

Kim y el nómada, veteranos mercenarios, ya se imaginan los dólares en los bolsillos, como siempre su gran compañero Max les ha encontrado trabajo.

Está todo preparado, la corporación financiará el viaje a la república y una vez allí les suministrará por medio de Max el armamento.

En el último momento se apunta al grupo un arreglador (Pepe), siempre viene bien tener a un chapuzas cerca.

Nos encontramos ya en la isla el contacto en ella ha muerto misteriosamente, suceden cosas extrañas, etc, etc... pero bueno, con un par de mentiras se soluciona todo y los pobres pardillos no sospechan nada.

Se contacta con el científico, el cual invita al grupo a cenar a su mansión, es el momento idóneo para secuestrarlo, el problema que todo el complejo está rodeado de patrullas, guardias de seguridad, perros, etc... Max, con toda su buena intención les comenta a Kim y al nómada que entrar a saco es un suicidio, con tantos guardias jamás se podrá escpar, lo mejor, piensa él, sería, una vez en la cena, suministrarle al arreglador una especie de laxante, veneno o algo por el estilo. Cuando esté en el cuarto de baño se le diría en inglés al científico que, con alguna excusa, acudiera al baño y allí dar el cambiazo a los guardias (cabe decir que el arreglador vestía con pasamontañas, casco, etc... y los guardias que estaban en la cena se sabía que no

comprendían el inglés). Cuando los guardias se dieran cuenta de que el que estaba en el baño no era el científico sino el arreglador, el grupo ya habría salido de la isla. El bueno de Max hizo ver a sus compañeros que el arreglador no era más que un tipo cualquiera, igual que cualquier guardia, ladrón o lo que fuera, lo conocían de hacía poco y no le tenían ninguna estima en particular, a pesar de que era simpático, los negocios eran los negocios.

Estamos en la cena y el arreglador (Pepe) empieza a tener retortijones y acude al aseo. Al momento aparece Max en el aseo, el arreglador yace en el suelo sobre sus vómitos, y al ver a su compañero nace una esperanza en su corazón, con una sonrisa Max le levanta la cabeza unos centímetros y ante la mirada atónita del arreglador se la estrella contra el piso (intentando no manchar sus ropas).

Max aparece en la mesa y en inglés le dice al científico que acuda, ya, al cuarto de baño. El científico se excusa y acude. Al momento Max explica a los guardias que va a visitar a su compañero que se encuentra mal en el baño. ¡¡¡ *SON LOS NEGOCIOS, EL DINERO ES EL DINERO, COMPRÉNDELO* !!! le dice Ormeño a Pepe, chuleándose de su condición de mercenario. Una vez en el baño el científico se coloca las ropas del arreglador y sale abrazado a Max. El grupo dice que es hora de irse y los guardias les dejan, confiando que el científico está en el baño ¡¡¡ *SOMOS LOS MEJORES* !!! ¡¡¡*LO HEMOS CONSEGUIDO* !!! gritan los curtidos mercenarios.

Ahora estamos en un apartamento en una isla cercana a la anterior, estamos ya a salvo, es de noche y conviene a hacer guardias. La primera la hará Max, jeje. Se dirige al baño, donde se encuentra a Kim y tras sacar un crítico, le corta la yugular (Kim sacó un 17 en alerta, pero Max un 18, mala suerte Kim). ¡¡¡ *SON LOS NEGOCIOS, EL DINERO ES EL DINERO, COMPRÉNDELO* !!! le dice David a Ormeño ante la mirada sorprendida del mismo. Acto seguido se dirige al sofá donde duerme el nómada de Ryo (por si ha oído algo tira por alerta y saca un 22, pero Max otra vez gracias a los dioses **¡¡¡ SACA DOS CRÍTICOS SEGUIDOS !!!** (mala suerte Ryo, como le dijimos a Pepe ¡¡¡ *LOS NEGOCIOS SON LOS NEGOCIOS, SOMOS MERCENARIOS* !!!.

Max vuelve a su hogar con el científico llevándolo a otra corporación que no era la de los personajes sino de la competencia, ya que lo que lo jugadores no sabían era que Max no era Max, sino un doble infiltrado por la misma corporación, que se había especializado durante meses en ser el doble de Max para esta misión. OLÉ●

David Mafé

Módulos
STORMBRINGER

El Bufón de Piaray

Capítulo I
Partida de Melnibonée

Puerto mercader de Melnibonée

Un gran bullicio recorre la ciudad-puerto de Melnibonée. Intercambios de todo tipo, ropa, joyas, esclavos, es el modo de vida de esta ciudad.

Los jugadores podrán encontrar lo que deseen, eso sí, al doble de su precio. Los

mercaderes de la zona son duros negociantes y por lo tanto los jugadores que intenten negociar podrán tirar por persuadir, bajando el precio cada tirada un poco, hasta que fallen.

Entre el bullicio un chaval (después descubrirán que se llama Gram), de unos 12 años, tropezará con algún jugador. Gram, tirará por robar bolsas. Si lo consigue, le robará sin que se entere, sino el jugador notará el tirón.

Los jugadores buscan un pasaje para salir de Melnibonée y la noche anterior estuvieron hablando con un capitán, llamado Alipi, que posee un barco, lo está equipando y buscando tripulación, los que quieran podrán alistarse, cobrarán 5 GB por día de viaje. La partida será dentro de dos días.

La Taberna

En la taberna corren rumores de todo tipo. res marineros sentados en la mesa contigua:

Marinero 1: *-Todo esto no me gusta nada.*

Marinero 2: *-¡Bah! Déjalo ya, los sacerdotes saben lo que hacen.*

Marinero 1: *-No estés tan seguro. Hace un mes dijeron que unos enemigos habían entrado en Melnibonée. Poderosos señores de la ley, decían.*

Marinero 3: *-Sí, ¿y que dicen ahora? Ahora dicen que habían malinterpretado las señales de los dioses y…*

Marinero 1: *-¡No se aclaran ni ellos!*

Marinero 3: *-Ahora dicen que las señales hablaban de guerra. Lo que está claro es que ningún ser que ande sobre dos patas puede despertar a un número tan grande de dragones. Eso lo hicieron los dioses.*

Se produce un gran estrépito cuando a la camarera se le cae la jarra de cerveza al suelo, al fondo de la taberna. Risas.

Cuando se calma el jaleo:

Marinero 2: *-No creo que rompan diez mil años de paz. A los melniboneses no les interesa las guerras de los reinos jóvenes.*
Marinero 3: *-¡Ah! Además, todo empezó con los jinetes del hambre.*
Marinero 2: *-¡Eso son supersticiones!*
Marinero 3: *-No se si será verdad, pero mucha gente desde los poblados de Gransa hasta Bisae dicen haberlos visto.*
Marinero 2: *-Los rumores se extienden rápidamente.*
Marinero 1: *-¿Y el poblado de Gandom? ¿También son rumores? Cuando quieras puedes pasar por allí y ver lo que ha quedado del castillo.*
Marinero 2: *-Eso lo provocó el temblor de tierra, todos sabíamos que ese mago, tarde o temprano, despertaría las furias de los dioses, nadie puede vivir quinientos años y no pagar un precio.*
Marinero 1: *-Los habitantes de Gandom aseguran que fueron 12 guerreros capitaneados por un dragón.*

Nuevos clientes entran cantando, gastando bromas y riendo. Cuando vuelven a oír a los marineros han cambiado de tema; nada importante para los PJ.

En el barco

Los PJ ya han oído hablar de ese barco en la ciudad, pero, aun así, se quedan boquiabiertos al ver el gran barco de batalla melnibonées. *Su estructura, de 160 metros de eslora, es de madera blanca; las barandillas de marfil; en la cubierta, y tallada en la madera, inscripciones de runas; los mástiles son garras que sostienen las velas; y los cabos absorben la luz, haciendo que el color negro se propague en un suave difuminado.*

Allí encontrarán a **Gram**, con **Zarga** el contramaestre que quiere inscribirse entre la tripulación como grumete, no ha visto a los PJ.

El viaje

Las velas se extienden sobre el mástil y la oscuridad envuelve a éste. Velas que absorben la luz, totalmente negras, se han desplegado y proyectan una larga sombra sobre la cubierta. Las velas se hinchan pese que no hay suficiente viento y unos remos surgen de la parte inferior del barco aunque no haya subido ningún remero a bordo.

El barco zarpa a una velocidad sorprendente y en pocos minutos ya no se ve la costa.

Primer día de viaje

El primer día pasa rápido, con un cielo despejado y el mar en calma.

Segundo día

El segundo día pasa apacible, hasta la tarde, que comienza a hacer viento y a nublarse. Por la noche una tormenta se desatará, el barco se deslizará sobre ella como un día calmado.

*Si hay algún sacerdote de la Ley o del Caos en el grupo soñarán:

Un mar negro y un cielo negro en medio de la nada. Una tenue luz homogénea, de color escarlata, lo alumbra todo con la misma intensidad. De pronto unos cuerpos descompuestos empiezan a emerger de las aguas con un suave chapoteo. Los cuerpos inmóviles te mirán con unos ojos abiertos y sin párpados. En ese momento te despiertas.

Tercer día

La tormenta no ha disminuido su intensidad pero ahora las nubes se han vuelto negras, dejando pasar únicamente un poco de luz escarlata uniforme. La lluvia es espesa y caliente y el agua parece que sea un ser viviente de gelatina negra que gime y brama al son de las olas.

No se distingue entre el norte y el sur, este y oeste.

Todos los marineros estarán nerviosos y preocupados.

El capitán parecerá intranquilo y desconcertado.

Del cuarto al décimo día

Al amanecer del cuarto día aparece una espesa niebla.

La tripulación se va poniendo cada vez más nerviosa, a medida que pasan los días.

El capitán cada vez aparece menos por la cubierta, estando casi todo el día en su ca-

marote mirando mapas y recibiendo de vez en cuando a algunos marineros.

Los jugadores que superen una tirada bajo su INT descubrirán que no hay acceso a los remeros y sin embargo los remos no paran nunca de mover el barco.

La comida empieza a escasear.

El onceavo día

Se levantan todos sobresaltados.

Gritos y unos pocos sonidos de armas. Silencio.

Al subir a la cubierta se encontrarán en medio de dos bandos: lo que parece ser un centenar de marineros amotinados y al capitán con una veintena de marineros fieles. Al parecer no le ha cogido de sorpresa el motín.

Entre los amotinados hay uno que destaca.

Amotinado: -*...Capitán, somos muchos más que vosotros, os destrozaríamos.*

Alipi: -*Ja! Por si no te has dado cuenta, nosotros tenemos las armas y vosotros un puñado de dagas.*

Murmullos en el grupo de amotinados.

Alipi: -*Además, ¿quién gobernaría la nave? ¿tú, Argod?*

Amotinado: -*¡Pues lo haría mejor que...!*

Alipi: -*Ja! No seas imbécil. Argod, sabes que sólo yo puedo sacar el barco de este infierno.*

El grupo de amotinados empieza a expresar sus dudas. Argod, viendo que esta perdiendo el apoyo de sus aliados:

Argod: -*¡Mira! Este es mi último aviso, si no cogéis una barca, vosotros y los pasajeros, me veré obligado a tomar el mando por la fuerza.*

Argod desenfunda su espada (es uno de los pocos de los amotinados que tienen armas)

Alipi: -*Si hiciera eso me condenaría y llevaría conmigo al* Halcón Negro.

Argod se abalanza sobre Alipi y en ese momento se escucha:

Gram: -¡Barco a la vista! •

Stormbringer Hoja de Barco	
Nombre del barco: **Halcón Negro**	
Tipo: **Barcaza Batalla**	Nación: **Melnibonée**
Capitán: **Alipi**	Gobierno: **108**
Origen: **Reinos Jóvenes**	Tipo de casco: **Barcaza**
Calidad de casco: **38**	Actual:
Navegabilidad: **25**	Actual:
Puntos estructura: **300**	Actual:
Eslora: **160** Manga: **35**	Capacidad: **150 ton**
Flotación: **8 m**	Calado: **2 m**
Tripulación: **1000 remeros, 100 marineros**	
Autonomía: **7 días**	Armas: **20 catapultas**
Otras notas: velas con silfos, regenera daños 5 pto/h	
Veloc. Navegación	**Velocidad remo**
Delante: **6**	Remos de detrás: **3**
Cuarto: **7**	Crucero: **5**
Mitad: **5**	Carrera/Espolón: **7**
Proa: **3**	

Stormbringer Hoja de Barco	
Nombre del barco: **El Hijo de Piaray**	
Tipo: **Barcaza Batalla**	Nación: **Melnibonée**
Capitán: **Magum Colim**	Gobierno: **102%**
Origen: **Reinos Jóvenes**	Tipo de casco: **Barcaza**
Calidad de casco: 28	Actual:
Navegabilidad: **15**	Actual:
Puntos estructura: **200**	Actual:
Eslora: **150** Manga: **33**	Capacidad: **100 ton**
Flotación: 7,5 **m**	Calado: **2 m**
Tripulación: **3800 esclavos, 225 guerreros, 120 oficiales**	
Autonomía: 5 días	Armas: **10 catapultas**
Otras notas: **6 bancos de remos**	
Veloc. Navegación	**Velocidad remo**
Delante: **4**	Remos de detrás: **1**
Cuarto: **5**	Crucero: **3**
Mitad: **3**	Carrera/Espolón: **5**
Proa: **1**	

Stormbringer

Hoja de personaje menor

Nombre: **Tripulación** del *Halcón Negro*

Antiguos marinos de mercantil *Aurora*. Su antiguo capitán se ha arruinado y ha vendido el barco. Ahora trabajan para Alipi. Originarios de Filkhar.

FUE 14 CON 9 TAM 10 INT 12 POD 10 DES 14 CAR 7	Notas/Posesiones 84 GB	Habilidades Lengua Común: 80 Nadar: 50 Hacer nudos: 70 Trepar: 40 Trepar cuerdas: 75 Equilibrio: 50 Saltar: 40

Puntos de vida: 9 Herida Grave: 5

Arma	*Ataque*	*Daño*	*Parada*
Espada ancha	40	1D8+1	40

Nombre : **Alipi** (Capitán del *Halcón Negro*)

Un capitán bastante alegre, despreocupado y mira al barco como un chiquillo con zapatos nuevos.

FUE 15 CON 15 TAM 9 INT 15 POD 16 DES 17 CAR 12	Notas/Posesiones 956 GB Armadura de placas: 1D10-1 (en el barco no la lleva) 2 dagas 3 caballos magníficos Misterioso tatuaje Inmune al veneno	Habilidades Cartografía: 44 Navegar: 83 Equilibrio: 77 Escuchar: 24 Ver: 46 Persuadir: 70 Cantar: 67 Forzar cerraduras: 40 Hacer/Deshacer nudos: 95 Movimiento silencioso: 66

Puntos de vida: 15 Herida Grave: 8

Arma	*Ataque*	*Daño*	*Parada*
Espada ancha	74	1D8+3	70

Stormbringer

Hoja de personaje menor

Nombre: **Gram**

Chaval de 12 años, con la cara sucia. Viste harapos y mide 1,4 m. Su nacionalidad es de Nadsokor.
Llegó a Melnibonée de polizón en un barco. No tiene familiares e intenta ser miembro de la tripulación del barco pues ¿que niño de 12 años se resistiría a una aventura en un barco desconocido salido de la nada?

FUE 7 CON 9 TAM 7 INT 12 POD 7 DES 18 CAR 16	Notas/Posesiones Ganzúa	Habilidades Lengua Conún: 80 Alto Melnibonée: 15 Buscar: 70 Equilibrio: 95 Escuchar: 70 Ver: 65 Persuadir: 20 Evitar 95 Hacer volteretas: 80 Trepar 95 Forzar cerraduras: 50 Juegos de manos: 70 Malabares: 50 Esconderse: 95 Mov. Silencioso 80 Robar bolsas: 80

Puntos de vida: 7 Herida Grave: 4

Arma	*Ataque*	*Daño*	*Parada*
Patada	40	1D6	--
Mordisco*	85	1D4	--

*Le deben coger para que pueda morder. Si muerde el PJ mordido deberá tirar bajo su FUEx2.

Nombre: **Tac** (cocinero)

Un hombretón de casi 200 kilos. Viste ropas típicas de cocinero, es alegre, simpático y buen cocinero. Como la mayoría de los hombres del extraño barco, quiere salir de la isla, pues el comerciante al cual ofrecía sus servicios se arruinó.
Original de Filkhar.

FUE 16 CON 18 TAM 14 INT 10 POD 9 DES 9 CAR 14	Notas/Posesiones Toda clase de utensilios de cocina 100 GB	Habilidades Lengua Conún: 85 Cocinar: 95 Conocimientos plantas: 75 Conocimientos venenos: 35

Puntos de vida: 7 Herida Grave: 4

Arma	*Ataque*	*Daño*	*Parada*
Cazuela	20	1D8+1D6	10

Módulos
COMANDOS DE GUERRA

STALINGRADO

Introducción

Esta aventura no es una misión de comandos en sí, es simplemente una sucesión de hechos que harán que los jugadores vivan el inicio de la Batalla de Stalingrado, la batalla más sangrienta de la Segunda Guerra Mundial.

Aquí podrán experimentar todo tipo de emociones, bombardeos, misiones secretas, asaltos, etc.

Sven Hassel es el responsable de todo esto. Esperemos que sea divertido.

Preparación

Los jugadores deberán interpretar el papel de unos carristas alemanes pertenecientes a la 14ª División Panzer, el personaje jugador de mayor graduación será un cabo o unteroffizier, el siguiente en mando un soldado de primera o oberschutze, los demás serán soldados de rasos. Máximo de jugadores, 4. Les acompañarán 2 PNJs. Viajarán todos en un Panzer III (dotación 5) con su respectivo armamento, incluyendo las ametralladoras tanto fijas como portátiles; al ser 6, irán un poco apretados.

Cada jugador deberá ocupar un puesto en el carro: conductor, ametrallador, radiooperador, artillero. El jefe de carro y el cargador serán los PNJ (esto hace que las tiradas importantes las realicen los jugadores, o sea el piloto del carro, artillero, ametrallador, etc.).

Es importantísima la interpretación, cada jugador debería adoptar un estereotipo para su personaje, y si fuera posible, personalidades enfrentadas como por ejemplo un fanático nazi y un veterano cansado de luchar por las mentiras de la propaganda.

PNJs

Veier, alias *El Viejo*, Brigada (Oberfähnrich)

Características	Habilidades Básicas	Habilidades con Armas	Habilidades Especiales
Fuerza: 65	Descubrir: 35	Pistola: 80	Mecánica: 60
Inteligencia: 75	Lanzar: 70	Metralleta: 70	Tanques: 50
Destreza: 60	Ocultarse: 65	Fusil: 60	Coches: 50
Constitución: 50	Orientación: 60	Luchar desarmado: 60	---
Mando: 90	Alemán:75	Cuchillo: 40	---
Puntos de Vida: 10	Ruso:15	Matar en silencio: 60	---

El viejo es el oficial al mando del carro, es buena persona, no cree en lo que está haciendo pero lo hace, y para él su única misión es hacer que los soldados que están bajo su mando sobrevivan. Tiene 40 años y el pelo blanco, pero tiene este apodo por ser el mayor del grupo. En resumen, es un buen jefe en el que se puede confiar.

Julius Heide, Sargento Mayor (Oberfeldwebel)

Características	Habilidades Básicas	Habilidades con Armas	Habilidades Especiales
Fuerza: 60	Escuchar: 55	Pistola: 50	Explosivos: 50
Inteligencia: 60	Lanzar: 50	Subfusil: 75	Primeros Auxilios: 30
Destreza: 65	Nadar: 50	Fusil: 30	Tanques: 30
Constitución: 60	Ocultarse: 60	Lanzagranadas: 30	---
Mando: 70	Rastrear: 50	Matar en silencio: 50	---
Puntos de Vida: 11	Alemán: 75	Luchar desarmado: 30	---
---	Ruso: 30	Cuchillo: 60	---

Heide es el sargento del carro. Es el típico refunfuñón con sus hombres, les tacha de vagos, de no creer en el Führer, etc. Es el típico nazi, de echo está afiliado a dicho partido. Es el centro de discordia del grupo. Siempre acusa con denunciar a los personajes por sus faltas, pero nunca lo hace. Hace bien su trabajo, y siempre piensa en las medallas, en el honor, etc. Tiene 28 años, de mediana altura, pelo negro y de complexión musculosa. Tiene un origen proletario y representa el papel de supersoldado para borrar las huellas de su origen que se encuentran en sus recuerdos.

Equipo

En este punto vamos a tener en cuenta que Sven Hassel nos representa a su ejército alemán como un ejército eficaz, pero a su vez caótico dentro de sí, lleno de corrupción y desorden. Los personajes son carristas, pero la mayoría de veces debido a la escasez de vehículos funcionan como infantería, de ahí que posean tanto material de infantería como de carros y demás objetos no relacionados con el material de campaña que queda a discreción del DJ y de los jugadores.

Para cada PJ:

-Uniforme de carrista negro (chaqueta, gorra, insignias, etc.)

-Uniforme verde (traje, chaqueta verde con las insignias de los Granaderos Panzer...)

-Botas
-Cartucheras para el arma que usen (MP38 o fusil)
-2 cantimploras
-Máscara antigas
-Bolsa para comida
-Capote
-Casco
-1 granada
-1 cuchillo
-Un arma personal: MP38 o Mauser Kar 98K
-Pistola

Para todo el grupo (equipo común):
-1 Lanzallamas y 1 MG34 (elegir quién será su portador)
-3 prismáticos
-10 paquetes de tabaco alemán
-1 botella de vodka
-Chocolate

1ª Parte: Regreso a las líneas

"*Amigos*" inesperados

Está anocheciendo y los personajes tratan de llegar a sus líneas, están medio perdidos.

Ante vosotros se vislumbran los contornos de Stalingrado, salís del carro para contemplar sobre la ciudad una inmensa humareda. Ardía decíase desde el mes de agosto, desde las primeras bombas de los aviones alemanes. Pero realmente sólo podéis ver el Volga, cinta de plata que refleja el sol de otoño. Detrás de vosotros se extendía una marcha agotadora y furiosos combates. Desde hace cuatro meses vivís en el carro de asalto, se come y se duerme dentro. Sólo paráis para cargar carburante y municiones, cuando los camiones blindados llegan a vosotros. Los nervios ya no pueden más y disparáis y peleáis por todo.

Durante todo el día el carro avanza hacia el Volga. Cuando se pone el sol, percibís otro carro inmóvil en el lindero de un bosque. Su comandante fuma sentado en el borde y todo es tan maravillosamente tranquilo que os sentís en maniobras.

-¿Qué tal?- grita el viejo- ¡Por poco no os encontramos!, ¿Dónde está el comandante de la compañía?

Pero en el momento en que se disponía a apearse, el comandante del otro carro se cuela dentro como por una trampilla y cierra ruidosamente el escotillón.

-¡Es Iván!- grita el viejo- ¡Listos para el combate!

El carro es un BT-7A. Va cubierto de fango y está poco cuidado; por eso, junto con la poca luz los PJs lo han confundido. Igualmente debido al camuflaje del Panzer los rusos no se han dado cuenta de su nacionalidad hasta que el viejo ha hablado en alemán.

El artillero que dispare antes será el que sobreviva. El carro contrario quedará destrozado y sus tripulantes saldrán por las escotillas dispuestos a ser ametrallados. Para acertar hace falta una tirada de **destreza** y otra de **artillería**. La de destreza para encarar correctamente el cañón y otra para abrir fuego. Tirada enfrentada.

Carristas soviéticos			
Características	Artillero	Conductor	Jefe de carro
Fueza	50	50	55
Inteligencia	60	30	60
Destreza	60	70	50
Mando	30	35	65
Constitución	65	65	50
Puntos de Vida	11	11	10
Conducir tanque	65	70	---
Artilleria pesada	70	---	---
Pistola	60	65	85
Subfusil	50	45	60

Por suerte no hay nadie cerca para escuchar el combate o la situación es tan caótica que nadie de los alrededores presta atención (a discreción del DJ).

Lo mejor que pueden hacer los personajes es acelerar hacia delante.

El viejo ordena dar un amplio rodeo y, de golpe, a unos cuantos metros delante de ellos encuentran nueve T-34 parados cuyo cañones enfilan el camino en el que se hallan. Los rusos no se dan cuenta de que los PJs son enemigos debido a la tranquilidad y la confianza.

-¡Adelante a toda velocidad!- murmura el viejo por el micro interior- ¡La única salvación

es adelantarles!

Los rusos parece no darse cuenta de la diferencia de motor. Hacen señales de amistad. El viejo y un PJ llevan la cabeza asomada fuera. El gorro de carrista alemán no se diferencia mucho del ruso, eso unido a la noche es una gran ayuda.

Bienvenidos a la casa del tío Iván

Una hora más tarde, aparecen cosas a ambos lados del camino. Un tren de mercancías en la estación hace silbar su vapor. Hay unos nueve carros y pululan muchos soldados, pero la oscuridad os oculta y nadie dice nada. Esto es un cuartel general en plena actividad. Un guardia os apremia para dejar sitio al coche blindado de un jefe.

-¡Davái! (más aprisa)- grita agitando su porra. En este momento de la aventura debería hallarse asomado por la escotilla el personaje del jugador más pardillo del grupo y si no sabe ruso, mejor. Tirada muy fácil de **ruso** para entenderlo. El guardia gritará dos veces más (otras dos oportunidades); si no lo entienden, se acercará y se dará cuenta de la realidad con lo que los PJs deberán o rendirse o intentar una loca huida.

Durante un trecho seguís tras otros carros hacia Stalingrado, y pasáis delante de una columna de T-34 parados al borde de la carretera. Sus dotaciones duermen detrás de las escotillas. Lo mejor que pueden hacer los PJs es abrir las escotillas para no infundir ninguna sospecha, ya que ninguna dotación de carro marcha en retaguardia con los cierres echados. Un batallón de infantería obstruye la carretera, llueven injurias sobre vosotros cuando os dejan pasar. Nuevo rodeo evitando el bosque y, por fin, volvéis hacia vuestras líneas ¡estos rusos son un lío!

Notas:

El DJ aquí debe de hacer sudar sangre a los jugadores, mucho tránsito, accidentes, amigos rusos que les llaman, etc. No estaría de más que vieran alguna que otra ejecución popular, torturas, etc., de otros soldados alemanes capturados para que supieran cuál sería su destino en el caso de ser descubiertos. Si el DJ consigue que le salga alguna úlcera a algún jugador, se podrá dar como satisfecho en su carrera de DJ.

-Cada vez que se deba hacer una maniobra con el tanque, como hacerse a un lado, dejar pasar, etc, se hará un chequeo de **conducir carro** difícil (debido a la tensión, la noche, etc). Si se falla habrá un accidente (tirar 1D6):

Accidentes	
1-2	Chocar contra otro vehículo
3-4	Atropellar a un soldado
5-6	Chocar contra una edificación

-Cada vez que se deba hablar en **ruso** y se falle, tendrán una oprtunidad de excusarse teniendo o inventando otra excusa, ser polaco, etc. Deberá haber otro PJ que engañe o excuse al PJ ante los rusos, deberá saber ruso por supuesto. Los rusos que interaccionen con los personajes judadores tienen un 20% de darse cuenta de que son enemigos.

-Se harán cuatro tiradas con 1D100. Si la tirada está entre 0 y 10, un soldado se dirige a algún PJ para pedir fuego o cualquier otra cosa. Pasar al punto anterior.

2ª Parte: Por fin en casa

Llegada feliz

Tres días más tarde, estáis a orillas del Volga, a 25 Km al norte de Stalingrado, y todo el mundo baja corriendo los acantilados para llenar las cantimploras de agua fresca ¡Cada uno quiere ser el primero en beber agua del Volga!

Se necesitan tiradas de **destreza** para salir el primero del carro. Hasta que no salgan los de las escotillas los demás, no podrán hacerlo, por lo tanto los primeros en salir tendrán un asalto de ventaja en la carrera. Enfrentamientos de destreza. Llegar a la orilla lleva 5 asaltos. Es una buena oportuidad para peleas, piques, etc, un buen momento para la interpretación de los personajes.

Un río de cinco Km de ancho por el que discurre un remolcador que arrastra un tren de gabarras. De pronto una batería del "75" entra en acción; surgen géiseres de agua y el desdichado remolcador zigzaguea por pasar entre los chorros. ¡Mala suerte! Un obús delante, otro detrás y dos en medio y el remolcador quedó partido por la mitad y se fue a pique, luego las gabarras que oscilan en la corriente. Diez minutos más tarde, no se ve ya nada en la superficie del río.

Mamaiev Kurgan

Los personajes ya se encuentran en su regimiento y deben formar parte para un ataque contra *Mamaiev Kurgan* donde Ivan se encuentra enterrado.

Stalingrado arde, el olor asfixiante del incendio llega hasta vosotros y produce náuseas. El aire está lleno de hollín y de ceni-

za; dicho olor se pega a la piel, a las ropas, a todo. Habéis visto arder muchas ciudades, pero ninguna pestilencia se parece a esta. La compañía se entierra frente a las colinas de Mamaiev donde todo un Estado Mayor ruso estaba atrincherado en antiguas cavernas. Empiezan bombardeos embrutecedores y se ataca con la 14ª División Panzer intentando forzar el camino.

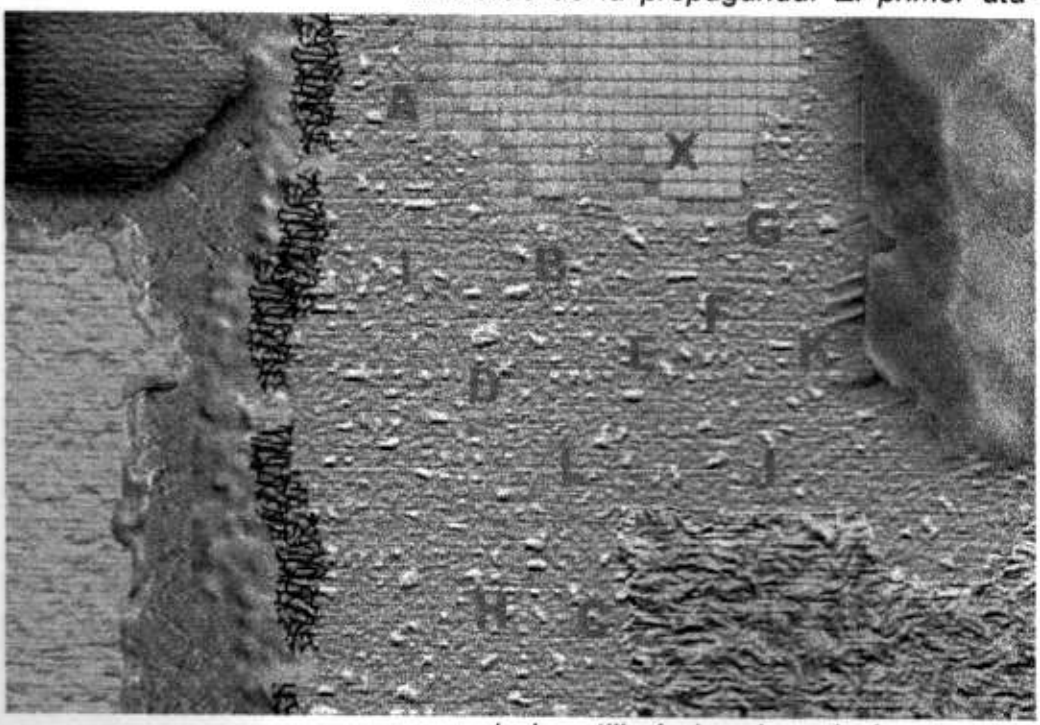
Los PJs participan en este asalto con su carro. Encima de él viajan 8 soldados. Cuando se acerquen a las posiciones enemigas recibirán el ataque de las baterías de 37 mm y antitanque. El asalto blindado durará poco tiempo, ya que llegado un punto los carros no pueden avanzar más debido a la inaccesibilidad del terreno. Se lanzarán 1D100 cada cierto tiempo. Si se obtiene un 25 o menos, el carro de los PJ es alcanzado, con sus consecuencias. El máximo de veces que se tiene que lanzar el dado es de 4. Después del segundo proyectil, se les aparecerá un T-34 dispuesto a enfrentarse a ellos, junto con otros más. Dicho carro se encuentra a 500 metros al inicio del combate. Tras esto el asalto blindado se detiene y la infantería hace su trabajo. Por supuesto la infantería que va encima del carro es supervulnerable a impactos, accidentes, fuego, metralla, etc. El DJ debería describir con detalle esta carnicería (jóvenes reclutas de diecisiete años bajo las cadenas del ca-

rro, un brazo quemado pegado al morro del mismo, etc.)

En caso de ser destruido el tanque y haber supervivientes, deberían esperar a que llegaran los sanitarios, retirarse, etc.

Acaba el asalto:

¡Un baño de sangre! Las cuevas fueron limpiadas con lanzallamas y armas blancas. Gentes de Komsomol (Organización de la juventud comunista) y comisarios políticos fueron liquidados, ninguno cogido prisionero. Cabe decir, en justicia, que en aquella matanza de prisioneros ni siquiera los SS actuaban de buena gana. Era una orden que procedía del cuartel general ya desde 1942, una de esas incontables idioteces que incitan a los rusos a luchar hasta morir.



Caballeros Cruzados

El verano llega a su fin. Llueve a cántaros, todo se transforma en pantanos y el barro se pega a las botas. 3 semanas de lluvia sin parar. Todo apesta a moho, los cuerpos y hasta vuestra piel. Se añora el polvo sofocante del verano.

A la lluvia le sucede el frío, con las primeras heladas nocturnas, pero sigue estando prohibido ponerse abrigos y, por lo demás, muchos no lo tienen siquiera. Los habían tirado en alguna parte de la estepa cuando estabais a 40º a la sombra.

Llegan largos trenes de reservistas y reclutas, con una inconsciencia atrozmente bélica, se arrojan sobre las ametralladoras enemigas. Una carnicería, ¡y cuán inútil! La mayoría se quedaban enganchados en las alambradas al primer ataque y les oís morir. Les mandan sin transición de sus cuarteles hasta Stalingrado, sin ninguna experiencia de la guerra, atiborrados solamente con las mentiras de la propaganda. El primer ataque de la artillería les desanimó y marcharon con los ojos extraviados contra las armas automáticas rusas. La bruma que subía del Volga envolvía a los moribundos con un helado sudario. Aquellos chicos de diecisiete años ni siquiera gritaban. Un alemán no chilla; es cobardía. Muchos de ellos, con los pulmones aplastados, morían lentamente asfixiados.

Mientras los PJs descansan en la retaguardia, el viejo les informa que se ofrecen siete días de permiso por cada 20 muertos sacados del campo de batalla. Se avisa que ya han muerto varios soldados experimentados por esto, ya que es algo tentador.

Si aceptan, vendrá un KFZ11 a por ellos, les aconsejarán que cojan solamente la pistola y un cuchillo, ya que lo demás será un estorbo y una facilidad para los francotiradores soviéticos; también les dirán que es mejor que cojan a los muertos ya que no gritan ni se mueven; por el contrario, los vivos sí. Les dejan en la zona donde deben trabajar, una zona del frente donde sólo hay reclutas y tropas de la Wermacht.

Hay una débil neblina, mejor.

Punto	Muertos	Vivos
A	4	2
B	6	1
C	4	1
D	3	0
E	6	2
F	3	1
G	1	0
H	2	0
I	2	1
J	5	3
K	3	2
L	1	0

Mapa del campo de batalla, donde se indican las salidas de las trincheras con la flechas, los puntos donde están los cuerpos de la A a la L y con X la localización de los francotiradores soviéticos.

Lo más normal es que saliera todo el grupo junto y no volviera a salir hasta que todos los compañeros hubiesen regresado, aunque los personajes pueden hacer lo que les dé la gana.

Para llegar a un punto se debe pasar una tirada de ***ocultarse*** *con una bonificación de -20 por la oscuridad. Por cada punto adicional, una tirada adicional de* ***ocultarse*** *aplicando el mismo bonus. Para regresar, lo mismo.*

-Si recogen a un vivo, hay un 10% de que grite de dolor, con el consecuente 30% de que un francotirador detecte la posición del PJ.

Encuentros:

1. En la segunda salida los PJ se encontrarán con el Unteroffizier Frick en el punto C, más conocido como el dentista. Está sacando dientes de oro a los muertos. Va vestido con ropas rusas por si un francotirador ruso lo localiza. En su trinchera todos lo conocen, los PJ no.

2. En la tercera salida, cerca del punto B, se hallan dos soldados soviéticos recogiendo, si es posible, heridos. Tirada de ***escuchar*** *para detectarlos. Los rusos apuntarán con sus armas Tokarev TT-33 a los PJ pero no dispararán. Intentarán decirles a los PJ que sigan su trabajo sin molestarse unos a otros. Si algún PJ habla* ***ruso****, mejor. Propondrán cambiar cigarros rusos por algo de chocolate (tabaco ruso= majorca).*

3. Cuarta salida. Bengala en la zona; lo mejor es hacerse el muerto. Tirada de ***ocultarse*** *normal o ser blanco de los disparos de los enemigos. Algún que otro soldado alemán dispara a los recoge heridos rusos. La bengala dura 3 asaltos, cayendo.*

Cuando acaben el trabajo, les dirán en la trinchera que el récord está en 25 muertos; si lo superan, les invitarán a unas botellas del mejor vodka ruso y a champán francés (fiesta, borrachera... HIP, HIP). Se les concederá el permiso, pero antes...

Hasta aquí, el primer escenario de la campaña Jinetes del Apocalipsis. Dentro de un mes o algo así, incluiremos el segundo escenario El Cazador.

David Mafé

El Guerrero más Bufón

HISTORIAS PARA NO DORMIR

Comandos de Guerra

LOS HÉROES DE HENRY

Partida: Comandos de guerra
Jugadores : Suso, Ryo, Ormeño, Sanchis y Jorge
DJ :David

Hoy os narraremos la épicas hazañas de gente como vosotros ha realizado, para que sepáis que ese héroe casero cualquier día podéis ser vosotros. No apto para gente con úlcera, enfermos del corazón o con problemas de nervios.

Puente de Cappocorso, sur de Italia 1943 un nueve de julio lluvioso, el comando británico se prepara, hay que tomar el puente como sea, debe quedar intacto para que cuando empiece el desembarco aliado se pueda usar el mismo.

Los infelices: Harrison Ford(Ryo), Elvis Presley(Sanchis), John wayne(Jorge), Angus Scarlett(Ormeño) y (redoble de tambor, trompetas)Erick McLoud(Suso), nuestro héroe (si, si, si, lector inteligente, Henry McLoud el famoso parapsicólogo del Ragnarok (también Pj de Suso)es pariente de Erik) ¿casualidad o fatalidad ? no se sabe.

Hay que facilitar el desembarco de los generales Alexander, Patton y Montgomery.

Llueve, *sincronicemos los relojes*. Henry y Elvis cruzarán el río a nado y se parapetaran al lado de la iglesia derruida esperando el momento en que sus otros camaradas hayan cruzado el puente y se encuentren en la orilla donde esta situado el cuartel germano(Es la misma orilla donde esta la iglesia etc...). Cuando esto suceda lanzaran granadas de mano al interior de la iglesia para destrozar los vehículos alemanes que hay aparcados(un Panzer III y un Sdkfz 231) y así sembrar el caos.

Hay nervios, sudor, es la hora clave (según ellos. Lo que no saben es que se han adelantado a la hora) Henry y Elvis tantean las granadas, las dotaciones de los

vehículos duermen plácidamente, Henry y Elvis se alzan y lanzan las granadas, Elvis suspira, "*el trabajo habrá terminado pronto y volveré a mi hogar*". Henry piensa en su patria y lanza dos granadas al interior del inmaculado edificio, las granadas para su

asombro rebotan en la ventana del edificio "*¡¡Henry debes afinar la puntería !!*....(grita Elvis).. ***BOOOM !!".***

Trozos de Elvis vuelan por los cielos, Henry esta vivo y llevado por un arrebato de valor huye al bosque, **LUCES, FOCOS, ACCIÓN, SIRENAS, MOTOR DE BLINDADOS**...

"Dios santo !! ¿Qué han hecho?" grita scarlett, *"Han lanzado las granadas antes de lo acordado"* los tres pichoncitos están en medio del puente, todavía no lo han cruzado" *¡¡Dios santo vamos a morir !! ¡¡Te dijimos que no confiáramos en esos patanes !!".*

Tras feroces combates cuerpo a cuerpo el grupo se rinde en medio del puente, los alemanes usando los personajes como rehenes negociarán una rendición con los aliados. Parece un bonito fin,¡¡ pero no!!, aquí no ha acabado todo sabio lector, Henry escondido en los matorrales ve esto con indignación: hay que redimir su fallo y sus pecados como sea, carga su MG y se la monta en la cadera y encomendándose a su dios se lanza hacia el grupo de alemanes y prisioneros que hay en el centro del puente (*Suso cuidado que puedes herir a tus compañeros,* dice el DJ ante la mirada asustada de los otros jugadores), demasiado tarde, vuelan casquillos, balas trazadoras que intentan dar a Henry, granadas, blasfemias, gritos en alemán.... ¿¿que sucederá ??(redoble de tambores)Henry yace moribundo en la estructura metálica del puente, no puede ser , no puede ser, el enemigo sigue ileso, en el suelo están sus tres compañeros para los cuales el campo de prisioneros era mejor que la muerte, quizás Henry debió afinar mas la puntería como dijo Elvis o quizás quitarse el barro de la cara, el caso es que el solito se cargo con unas simples pifias a Elvis, y después por si cabía alguna duda sobre su valor, a John wayne, Angus scarlett y Harrison Ford, personas todas ellas estupendas según sus madres y los comentarios del vecindario.

"Gracias sargento Henry" susurra despectivamente el SS standartemführer Heike, ajustándose en su cuello su querida cruz de hierro. Esta es la historia de un heroico comando del cual en su momento dependió la guerra, ahora yace en una fosa común en un punto indeterminado en el sur de Italia, pero podéis visitarlos en cualquier panteón al soldado desconocido(BUAH, BUAH....).

Al acabar la guerra se rumoreaba que ese tal Henry estaba viviendo en argentina aunque sólo son rumores, siempre será un misterio...

THE END

En el siguiente número contaremos como Bladimir Tepes (miembro de la Werhmacht) cayó por un acantilado junto con tres cuartas partes de su grupo (Imagínense al Drácula de Bela Lugosi armado con un bazooca, con la capa roja, colmillos, patillas, etc... cayendo por un acantilado de la unión so-

viética con una mirada de asombro y estupor en el rostro, mientras sujeta su pesada arma. También conoceremos la pintoresca fuga de un grupo de aventureros en el *Señor de los Anillos*, (Enanos clavándose hachas en su propia espalda etc, etc...) estos son tan sólo unos pequeños adelantos....●

AD&D
EL PALADÍN CAPULLO

Partida: AD&D
Autor: Moral
Master: Ormeño

La situación era la siguiente: el paladín y dos minotauros que eran hermanos (Sanchis y Cardona) estaban explorando una planta de una torre. En su búsqueda, el paladín encontró un pergamino y no quiso enseñárselo a los demás. Después de varios intentos por parte de los demás, tuvo la brillante idea de comerse el pergamino, como no, los minotauros interpretaron su alineamiento e intentaron recuperar el pergamino. El paladín confiando en que el otro paladín (Pérez) que estaba arriba junto con el bardo (David) bajarían a socorrerle; grave error. A pesar de los gritos de pánico, éstos últimos se negaron a bajar, dejando a solas al paladín con su dios. El resultado: un paladín descuartizado (Moral) y un minotauro con un cuerno menos (Sanchis). Al paladín se le practicó una autopsia con un hacha de batalla en vivo y se le descuartizó para evitar que el master lo pudiera resucitar●

MERP
COMANDO CAMIKAZE

Partida MERP
Autor: Suso Maravillas y Mejias el Pirata
Master: Dino

Nos encontramos encerrados en una habitación de una torre, desesperados, buscamos la salida, somos un grupo variopinto: dos guerreros, un monje guerrero y un mago (vamos todos armados hasta los dientes). ¡¡Se abre la puerta!! entran cinco soldados de sopetón. Los dos guerreros (Suso y Mejias) cargan valientemente hacia la puerta para proteger a sus queridos compañeros. El primero de ellos (Suso) tras un sprint, ataca con su gran hacha a los soldados haciendo un ángulo de 360 grados, le incrusta la misma a su compañero el mago (Los soldados se parten el culo sin saber lo que iba a venir después). El guerrero enano

(Mejias) lanza también su ataque, haciendo un barrido hacia los guerreros. Al llegar a los pies de éstos, alza su hacha por encima de su cabeza (que cañero, que heroico) para después, con la sorpresa de todos, clavarse la misma en la espalda y caer desplomado a sus pies... El final no hace falta ni imaginárselo●

AD&D
LOS CIEN MIL ORCOS

Partida: AD&D
Autor: Moral el Ratulino
Master: Pérez

Después de haber acabado una campaña de unas cuatro sesiones (bastantes largas) cuyo objetivo era el de rescatar a una hechicera, los miembros del grupo se estaban repartiendo las recompensas. Cierto guerrero (Moral) había sufrido la amputación de su mano derecha, y la hechicera le propuso

recuperar su mano a cambio de 10.000 piezas de oro; el caballero aceptó, pero fue advertido de que las debería pagar en el

plazo de una semana, -cosa que se pasó por el forro de los...- ; y tuvo que soportar durante bastante tiempo (hasta que en una partida perdió al personaje; ver "La avaricia rompe el saco") la persecución incansable de unos cien mil orcos que reclamaban el cumplimiento del trato.

AD&D

LA AVARICIA ROMPE EL SACO

Partida: AD&D
Autor: Moral el "profitós"
Master: Pérez

He aquí donde se narra cómo la avaricia de un jugador puede acabar con la vida de su personaje. Durante el transcurso de la exploración a un Dungeon, el susodicho personaje no tuvo la precaución de revisar todo aquello que se encontraba (-Master: encontráis un... -El "profitós": ¡¡¡Yo lo cojo, yo lo cojo!!!) por si fuesen trampas, y una vez tras otra, iba cayendo en todas las trampas, habidas y por haber, aunque sólo relataremos la que acabó con su vida. Se disponían a entrar en un nuevo pasillo cuando vieron dos agujeros en las paredes del túnel, uno frente a otro; el personaje en cuestión, sin dejar a acabar al master siquiera, metió la mano en uno de ellos. Resultado: Acabó ensartado por una lanza (muy a pesar de sus protestas, berridos y lloriqueos).

AD&D

COMETIÓ DOS ERRORES

Partida: AD&D
Autor: Pérez y Ormeño
Master: David

-Cometió dos errores: Intentar matarme y no acabar la faena- comentaba Pérez.

Durante la exploración de un dungeon, el ladronzuelo-hechicero (Pérez) guiado por sus impulsos, intentó apoderarse de un objeto del todopoderoso minotauro (Ormeño), siendo descubierto en medio de la "faena". Recibió una paliza y quedó atado con cadenas, abandonado en el dungeon. Por suerte, una patrulla de monstruos errantes pasaba por allí y cayeron bajo un hechizo del ladrón-hechicero, los cuales le liberaron. Luego se reunió con el resto del grupo y se colocó estratégicamente detrás del minotauro que llevaba un par de barriles de aceite (algo "normal") en la espalda. El ladrón-hechicero no pudo resistir la tentación de hacerle un par de agujeros en los barriles y después de poner una mecha, le prendió fuego, quedando el minotauro envuelto en una masa de llamas. Resultado: Aquel día hubo estofado.

CYBERPUNK
EXPEDIENTE X "EL MENSAJERO"

Partida: Cyberpunk
Autor: Mejias
Master: Mejias

El grupo de jugadores, armados hasta los dientes, vuelven a su casa privada donde encuentran a un enviado de la NASA sentado en su sillón en plan vacilón (tipo como sólo el master sabe hacerlo). Los jugadores hacen lo primero que se les ocurre: descargar las armas sobre el intruso. En total, se dispararon unas 180 balas desde la puerta de la habitación. Al master sólo se le ocurre decir: "bueno, veis que aparece detrás y os dice: -bueno, espero que os dejéis de tonterías".

2ª Fase de la escena: Los jugadores se echan encima del master para lincharlo. Pero ante la presión de los jugadores, accede a que su personaje ha muerto (plas, plas, plas). Ahora se acuerda que con tal cantidad de balas tanto el sillón como el personaje como el resto del mobiliario, están esparcidos por toda la habitación en cachitos de no más de 5 cm la unidad. Eso si, sobre el montón de los restos del sillón destaca una carta en perfecto estado donde se nos dan instrucciones (Master, ni Mulder tiene argumentos para explicar esto, ¿los tienes tú?) •

MERP
EL NINJA MATADRAGONES

Partida: MERP
Autor: Sergi
Master: Jeu

El grupo está de espaldas a la muralla de un castillo, tienen que entrar en el castillo, pero deben de matar antes a un dragón que está a unos 800 metros de ellos. Después de inútiles intentos de usar arcos, lanzas, ballestas, tirachinas, dagas y espadas uno de ellos se acuerda que la única manera de matar al dragón es haciendo caso al viejo borracho del pueblo y usar una flecha de oro "mágica" incrustándosela en el corazón. Por lo que un "sagaz" jugador se aventuró con 145 Kg de armadura (el ninja en cuestión) corriendo entre troncos, ramas, piedras y zarzales, saltando rápidamente por las rocas de un río, lo que consiguió, y cuando estuvo delante del dragón, resbaló con su dedo gordo del pie descalzo, erró el disparo al caer al suelo y la flecha salió

despedida hacia arriba lo cual a la bajada supuso la muerte del pobre infeliz cuando su cuello fue atravesado por dicha flecha que se hundió en la tierra (que esfuerzo más tonto, ¿verdad?) •

El Bardo

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA...!!!

LOS OJOS DEL BOSQUE

Esta anocheciendo, va a ser una noche muy oscura, lo se por que observo el firmamento y veo unos oscuros nubarrones, probablemente también lloverá, hoy no creo que se vislumbre la luna, lo cual no es muy alentador ya que el bosque estará más oscuro y tenebroso.

El fogoso círculo ya esta desapareciendo entre las montañas, dando paso a las tinieblas, corro por el bosque, cada vez más lúgubre, no quiero que la oscuridad me alcancé en este lugar, pero es demasiado tarde, pese a mis esfuerzos ya me a alcanzado.

Llevo ya corriendo aproximadamente casi una hora, me equivoque en cuanto a lo que dije sobre la luna, a salido una luna llena muy brillante, unos negros nubarrones amenazan con cubrirla por completo con sus mantos de fino algodón. Mientras avanzo por el bosque pienso en que si no hubiera sido por esos idiotas ahora no estaría aquí, me han engañado y ahora estoy aquí, en este lugar, solo y sin mí bicicleta, (no debí contarles que el bosque por la noche, no me hace ninguna gracia),de niño siempre he oído contar historias muy extrañas sobre este bosque. Creo que se acaba de mover algo a mi espalda, no pienso pararme a ver que a sido, esto no es la típica película de terror, corro aun más rápido, algo se sigue moviendo detrás de mi, ahora se que hay algo que me acecha, la adrenalina aumenta dentro de mi, como un monstruo que crece alimentandose de mi miedo, por primera vez me giro y veo lo que me estaba acechando, sus relampagueantes ojos me examinan, el pavor me asalta, lanzo un alarido, me doy la vuelta y continuo corriendo, para mi torpeza tropiezo con la raíz de un árbol y caigo de bruces al suelo, el ser que me acechaba llega hasta donde estoy yo, oigo su respiración me doy la vuelta lentamente y lo veo delante mío, es monstruoso tiene unos ojos amarillos, largos colmillos y es grande, con abundante pelo

por toda su anatomía, de sus fauces resbalan regueros de su saliva, -¡Dios mío!- exclamó, la bestia lanza un rugido feroz y se abalanza sobre mi, cae encima mío y en esos terribles segundos mi mano encuentra una gruesa piedra, con la cual le pego con todas mis fuerzas en la sien, el ser, cae hacia un lado, me incorporo y vuelvo a correr.

Escucho al hombre lobo, si es eso lo que es...perseguirme, ahora ya no me acecha, me esta cazando, llego hasta el camino, para mi fortuna pasa una camioneta, le hago señas desesperadamente y la camioneta reduce la velocidad hasta detenerse unos metros delante mi, por suerte es la camioneta del señor Morris, el dueño de la tienda de comestibles de mi pueblo, subo a la parte de atrás y le grito varias veces que nos marchemos, el señor Morris pega un acelerón a la camioneta y salimos disparados por el camino.

Vamos a toda velocidad por el camino que conduce al pueblo, me giro para mirar al señor Morris, pero a través del cristal trasero no le puedo distinguir bien, parece algo extraño, cuando de pronto, desde el lado del camino la bestia se abalanza sobre la camioneta, agarrándose a la parte trasera de la misma y con una de sus largas extremidades me coge la pierna, yo forcejeo y logro librarme de su presa, a la vez que con mi pierna libre le propino un golpe en el rostro, logrando así que me suelte definitivamente, no sin que sus garras me hieran en parte de la pantorrilla y desgarraren mi zapatilla, el monstruo cae de la furgoneta estrellándose contra el suelo, soltando a su vez un terrible rugido. De pronto la camioneta se detiene, no me puedo creer que el señor Morris detenga la camioneta con el monstruo a varios metros de nosotros. Escucho un ruido detrás mío, me doy la vuelta y veo unos centelleantes ojos amarillos observándome al otro lado del cristal, siento en mi garganta una risa sin sentido, nerviosa y llena de locura, mientras, se están acercando...•

FIN

Ryo A. Ogaya

EL CAMINO DE LOS DIOSES

(Parte 1)

Poco a poco, casi con timidez, la luz iba adueñándose de la oscuridad que era a mi alrededor. Intenté en vano moverme. No podía. Respiraba, si ese ruido sordo que escuchaba podía llamarse respiración ; con dificultad, más no por el calor, humo o agotamiento sino por la fría oscuridad que me envolvía. Una oscuridad pétrea y legamosa al mismo tiempo. La luz pareció extinguirse. Dolor súbito, algo corre por encima de mí, está medrando en mis carnes, noto como unos pequeños pero afilados dientecillos recorren mi mejilla izquierda, provocando un dolor persistente, pero aún leve. Hilillos de saliva penetran por donde ha pasado el rastrillo viviente, el hipnótico sonido que hace la carne al rasgarse me produce sueño, pero el dolor no me deja dormir, me falla, mi ya de por si, mi fatigosa respiración, mi aire.... Se hace la luz, una luz más fuerte, que me llega suprema, limpia, aunque disminuida, un rayo de luz. Es una luz rara, la miro y es pequeña, muevo un poco el rostro y es grande, ¡hermosa !. Tanta emoción me agota, quiero descansar. Me encuentro sumergido en dolor y la luz llama a mí otra vez, pero esta vez me encuentro raro... tengo... una sensación en mi boca, nota como un torbellino en mi interior que me recorre por un momento. En mi desesperación noto como algo cede a mi derecha, mi delirio aumenta y la luz, esa luz... me da calor. El calor me llega al hombro derecho. Mi respiración se alegra. Según la posición de mi cuello puedo respirar mejor. La luz me abandona, ¡no... no, no quiero que se vaya !, el frío me abate, me hiere, ¡no... no !. El dolor estropea mi sueño, no quiero ver la luz, no, la luz no es mi amiga, me engaña, mi único consuelo, el sueño profundo. El dolor se extiende por mis tripas, otro dolor, esta vez en mi pecho. La luz, ya viene, orgullosa, azul, ¡mira como se enseñorea, me gusta !, me acaricia, como si quisiera que olvidara lo de antes. El dolor de mi pecho crece, noto algo que se mueve, me carcajeo pues me hace cosquillas ahora ; y ahora me hace daño, algo se para en mi pecho, la luz lo ilumina, pero esa luz es otra, es la luz, la luz de mi brazo, que brilla fosforescente, tengo sed... mucha sed, tengo hambre, el ser de mi pecho me quema con sus dientecillos, lo atrapo, noto como se revuelve, grita y chilla, se mueve y me lastima los dedos, lo quiero, se quiebra en mi mano, mi mano ahora fuerte e iluminada. Un líquido resbala cálido entre mis dedos, un poco salpica mis secos y agrietados labios. Es dulce, agradable, tengo hambre, me gusta, mi sed es saciada con el aliento que resta en mis dedos. La luz se va, pero siento como si parte de ella estuviese conmigo, quiero dormir ahora. Me despierto, a mi sorpresa ; tengo hambre, pero no hay nada que comer, tan solo en mi mano un guiñapo de piel, frío, inerme como yo. Y la luz, no viene ; ¡Pues que no venga ! No, no... ¡sí, sí, ven pronto !, ¡Ven !, acércate, date a mí... Me río y no sé porqué. Noto como llega, me abriga y me da el agradable calor, no, ya no espero, me abrasa,, noto mis músculos que empujan a mi alrededor, mi cabeza se levanta... ¡mis brazos !, elevan mi cuerpo ; ¡vida... !

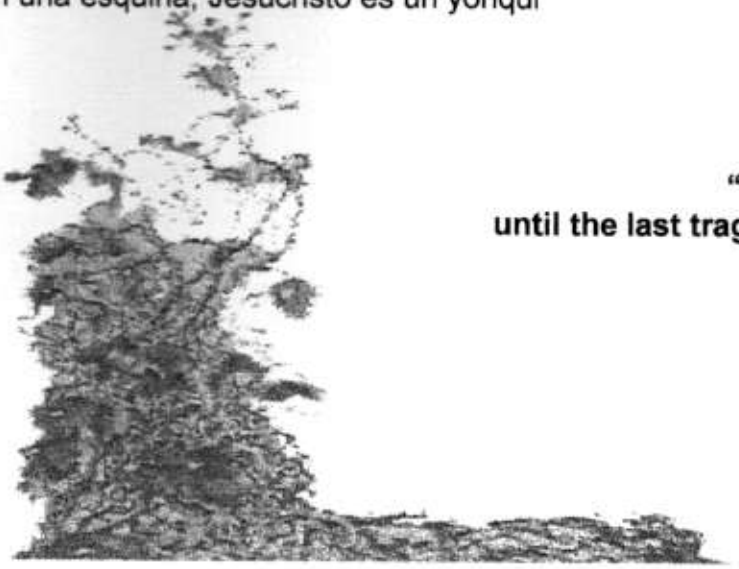
La casa estaba solitaria. El viejo miraba al fuego como hipnotizado, el silencio, tan sólo roto por el suave crepitar de las llamas y el ligero soplo del viento invernal, desapareció por un momento, un pequeño momento ; el suficiente para que el mal gritara... •

Wyrm.

OSCURA TRAGEDIA

Estoy rodeado de oscuridad
sus cánticos malditos me enloquecen
las sombras me susurran secretos prohibidos
mi alma arde
lágrimas de sangre caen por mi cara
bailando con la muerte
en el valle de las sombras
un baile eternamente maldito
no hay vida en mí
mil demonios bailan en mi mente
devorando mis entrañas
condenado al infierno en vida
sólo hay dolor
oscuridad lujuriosa
tentación maldita
mis ojos arden de dolor
mis entrañas se retuercen en una agonía continua
las sombras me recuerdan mi miserable vida
todo es ilusión
el loco es cuerdo
los sabios, ignorantes
los religiosos, presos de su propia fe
todos somos culpables
mi alma se rompe en pedazos
y caigo en un agujero sin fondo
veo la verdad
en una esquina, Jesucristo es un yonqui
todos los mártires buscan sus cruces y sus clavos
ni siquiera los que viven bajo el símbolo de la cruz pueden salvar mi alma
yo no soy el tipo de ángel caído en gracia divina
intentando ver luz y bondad
cuando todo el mundo es la esencia del mal hecha carne
mis ojos son como cascadas de sangre
sangre de la vida eterna, esencia de la vida
llorando sin parar, incapaz de redimir sus propios pecados
sólo mi última tentación me pudo haber salvado
mi última tentación
la dama que me abandonó en un mar de tinieblas
y se deleitó con mi dolor
dulce concubina del diablo
mi dulce Lilith
te amo ahora y por siempre
rosas rojas para la puta del diablo
pero mi vida siempre ha sido como un teatro...
....hasta la última tragedia
por que la vida es dolor

así es ahora y por siempre amen.



Lord Lobo Hellstorm (J.M.I.)
"The essence of life is a theatre...
until the last tragedy." Theatre of Tragedy © 1996

El Personaje

Arion Umarth

El Juego: MERP (El Señor de los Anillos)
El DJ: Naoki
El Jugador: Ryo

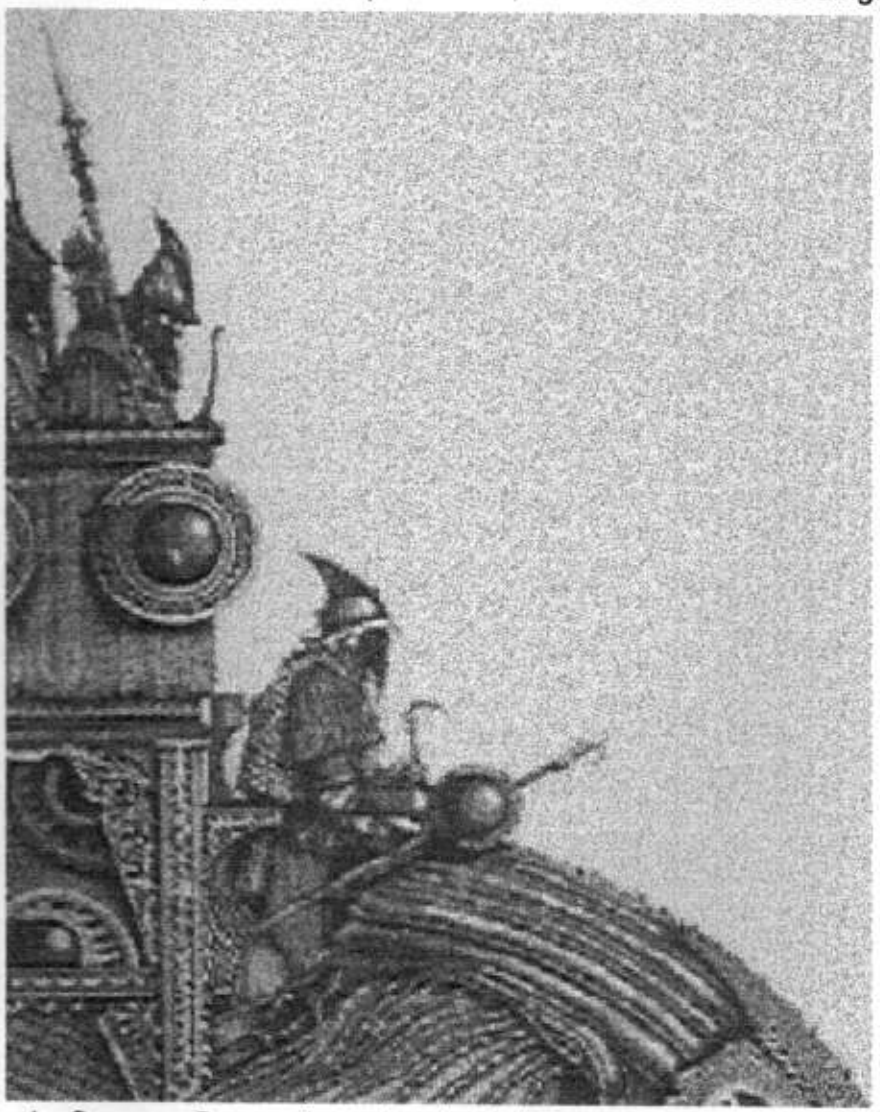
Nombre del PJ: Arion Umarth
Raza: Medio Variag
Estatura: 1´70
Peso: 70 klgs
Color: Moreno, piel gris claro y ojos marrón rojizo
Especial: Empatía Animal
Profesión: Bardo

HISTORIA PERSONAL:

Arion, es un muchacho de dieciséis años, su pueblo natal es el de los Variags, situado en la basta región de Khand, por aquel entonces, vivía en las afueras de su pueblo, junto con sus padres, Dhereg y Elewen, los cuales siempre le mantuvieron alejado de las elaboradas ceremonias nocturnas del pueblo hacia dioses oscuros y crueles. Cuando Arion era un niño, se encargaba de sacar a pastar a las ovejas que tenían, y siempre le acompañaba una niña llamada Meliana, conforme fueron creciendo, el padre de Arion instruyo a este en el manejo de diversas armas, Dhereg era un formidable luchador, un antiguo guerrero de élite de su pueblo. A su vez, Elewen, su madre, le instruía en la magia y en el manejo de las hierbas, mientras que por otra parte, la madre de Meliana, la preparaba para ser sacerdotisa, en contra de los deseos de esta, también le prohibía ver a Arion, ya que los padres de este, estaban exiliados del pueblo, por causa de su padre Dhereg, el cual, cuando era mas joven y uno de los guerreros de élite de mas renombre del pueblo, partió hacia Gondor, por razones que nadie conoce. Y fue allí donde conoció al cabo del tiempo a una hermosa joven Gondoriana, la que seria la futura madre de Arion, Elewen, se enamoraron mutuamente, y al cabo del tiempo se casaron allí mismo, Dhereg sabía que en su pueblo no podrían. Juntos tuvieron que marchar hacia el pueblo de Dhereg, ya que los padres de Elewen, no aprobaron el casamiento, porque pensaban que los Variags eran unos bárbaros que servían a Mordor. Tuvieron que huir de Gondor, ya que la familia y amigos de la familia de Elewen, les persiguieron con la intención de separarles.

Una vez en el pueblo de Dhereg, cuando este presento a su esposa, los apresaron y encarcelaron. Hubo una gran asamblea presidida por la Sumo Sacerdotisa Selenia, en la cual se decidió expulsar a Dhereg y a su esposa. La hija de la Sumo Sacerdotisa, Ulanari, recurrió la sentencia alegando que era demasiado blanda, proponiendo que se ejecutase a la esposa de Dhereg, por ser de la ciudad de Gondor, una enemiga del pueblo Variag. Pero Selenia la Sumo sacerdotisa, no hizo caso de las protestas de su hija.

Dhereg y Elewen, marcharon del pueblo, instalándose en la afueras del mismo, aunque recibían visitas por parte de fieles amigos de Dhereg, y este participa en la defensa del pueblo cuando este se veía amenazado. Pasaron los años, y nació Arion, y también por parte de Ulanari, nació Meliana, su segunda hija, la primera fue Elenia, que nació dos años antes que Meliana, siguieron pasando los años, Elenia fue desarrollado unos terribles celos a su hermana menor, ya que sentía un amor obsesivo hacia Arion, y un gran odio hacia su hermana menor, de la cual estaba enamorado Arion, intentó asesinarla por medio de misteriosos accidentes...pero ninguno de estos "accidentes" tuvieron éxito, Arion la salvo de varios de estos. Un día Arion se dio cuenta de que los misteriosos accidentes que le ocurrían a Meliana, eran producidos por Elenia, con lo cual este se dirigió hacia Elenia y le dijo que aunque asesinase a Meliana, el nunca la amaría a ella, antes preferiría la muerte.



Arion nunca había estimado mucho a Elenia, ya que consideraba que eran crueles las ceremonias que practicaban ella y el resto del pueblo, pero en cambio amaba a Meliana, porque sabía que ella no era como su familia y el resto de la gente del pueblo, ya que Meliana le contaba su desagrado por estas ceremonias.

Cuando Arion contaba ya con la edad de quince años, un día llegaron a su casa, soldados del pueblo, venían por orden de la nueva Sumo Sacerdotisa Ulanari, para apresarlo y conducirlo al panteón principal del pueblo, donde sería entregado a los secuaces de Sauron. Sus padres al saberlo intentaron impedirlo pero también fueron apresados, los trasladaron a los tres al Gran Panteón del pueblo, donde los esperaba Ulanari y sus hijas, junto con el resto del pueblo, Elenia en la noche anterior, en un ataque de celos propuso a su madre de que si entregaban a Arion a Sauron, se librarían de semejante vergüenza, ya que Arion era mestizo, y por otra parte su madre se podría vengar de Elewen, al arrebatarle su hijo y penso en otra alternativa a la que su hija le había propuesto. Al día siguiente se celebro un juicio popular, en el cual se llegaron a dos veredictos. El primero de ellos fue este, Arion seria entregado a Sauron, por medio de los orcos, estos últimos no era la primera vez que visitaban el pueblo, en otras ocasiones se les entregaban los ladrones y demás malhechores del pueblo, ya que Sauron necesitaba humanos para varios experimentos. Y el segundo veredicto seria, sacrificar a los padres de Arion, esa misma noche, con el propósito de lavar la ver-

güenza del pueblo por semejante unión. Una vez concluida la asamblea trasladaron a Arion a una celda, pero antes de que se lo llevaran, se acerco Elenia a el y le dijo al oído, que si no podía ser de ella, no seria de nadie mas.

Al cabo de dos noches, esa misma noche cuando Arion dormía, alguien abrió la puerta de la celda, era Meliana, que había venido a liberarle, con la excusa de dar de comer al prisionero. Juntos escaparon en la oscuridad de la noche, Arion estaba destrozado por el cruel asesinato de sus padres y quería vengarse del pueblo, especialmente de Elenia y su madre. Se dirigió al Gran Panteón, donde vivían, le dijo a Meliana que esperaba fuera, entro por una ventana de una habitación que del lateral derecho del edificio, se encamino sigilosamente hacia la sala principal, donde se encontraban Elenia y su madre, una vez allí sorprendió a un guardia, arrebatándole la espada, con la cual puso fin a la vida de este, ahora que iba armado no tenia que esconderse, se encamino hacia el altar andando por el centro de la sala, en el se encontraban Elenia y Ulanari. Antes de que pudiesen pronunciar una palabra, aparecieron guardias de los lados de la sala, que se apresuraron a matar a Arion, éste les hizo frente y consiguió derrotarles, no sin esfuerzo y varias heridas. Una vez los hubo vencido a todos, corrió hacia , Ulanari no salía de su asombro, al ver que Arion había derrotado a sus mejores guardias, empezó a gesticular la vez que verbalmente preparaba algún hechizo, Arion salto sobre el altar de piedra, y de un solo tajo le abrió la garganta a Ulanari, impidiendo así que terminara su hechizo. Elenia presa del pánico, cogió un gran candelabro y se lo arrojo, Arion lo esquivo dando un salto y haciendo una voltereta en el aire, aterrizando detrás de Elenia, esta se giro asombrada y Arion le propino un puñetazo en el mentón, con lo cual quedo inconsciente. El candelabro había ido a parar a un gran tapiz cercano, este al momento se convirtió en una gran lengua de fuego, el fuego a su vez se propagaba sobre las alfombras y cortinajes de la sala, al ver esto Arion corrió hacia una ventana de la sala, se giro y contemplo el infierno en que se había convertido la sala y acto seguido salto hacia afuera.

Allí estaba esperando Meliana, alarmada por el fuego que asomaba ya por las ventanas del gran edificio. Aprovechando la confusión, se dirigieron hacia los establos principales del pueblo, una vez allí vio el caballo de su padre, un espléndido caballo, pensando a su vez lo rápido que habían saqueado la casa de sus padres, se subieron a lomos del caballo y salieron rápidamente del establo.

Desafortunadamente antes del pueblo los vieron un par de guardias dando estos la voz de alarma, dando comienzo, la persecución por parte de algunos guerreros. Fueron tras ellos durante casi toda la noche, les dispararon flechas, pero no lograron detenerlos gracias al caballo del padre de Arion, ya que este era el mas veloz de todo el pueblo. Cuando faltaba poco para el amanecer los jinetes que habían estado persiguiéndolos, abandonaron la persecución y se retiraron, Arion se percato de ello y continuo cabalgando hasta que Meliana le indico que se detuviese.

Cuando Arion desmonto, se dio cuenta de cual era la razón por la que Meliana le había dicho que se detuviesen, Meliana tenia una flecha clavada en la espalda, el se la quito con mucho cuidado y enseguida se presto a examinar los alrededores, en busca de alguna hierba que le pudiese ayudar a curar la herida de Meliana, cuando se disponía a hacerlo, ella cogió su mano y le dijo que ya no había tiempo para ella, había perdido mucha sangre ya nada le podía ayudar, Arion se arrodillo y la tomo en sus brazos, ella le pidió que le prometiese que nunca la olvidase, Arion sin poder reprimir las lagrimas se lo prometio y le dijo que siempre la amaría, mas que a ninguna otra mujer del mundo. Tras esto se besaron y Meliana pereció a la vez que el sol, empezaba a salir por entre las montañas, el le dio un largo abrazo.

Una vez que hubo terminado de enterrar el cuerpo inerte de Meliana, juro sobre su tumba que nunca serviría al mal.

Contrabando

UN TAL SAURON BUSCA ANILLO

HABLA DAVID:
-Compro:
Star Wars de Kenner.
G.I. Joe.
Accion Force.
GeyperMan
Madelman

HABLA JORGE:
-Vendo:
Runequest Avanzado.
Glorantha, el mundo y habitantes
Dioses de Glorantha
D&D básico (versión Caja Borrás)

HABLA ORMEÑO:
-Vendo:
Cyberpunk
Pendragón
Caballeros Aventureros

HABLA THASLEHOF (THAS):
-MECHWARRIOR cambia MECH por Barbi. En buen estado.
-DARTH VADER busca señora de la limpieza para limpiar la estrella de la muerte.
-CHULÚ busca apartamento en la Costa Blanca.
-FRODO cambia anillo por apartamento en Benidorm.
-JACOB vendo a mi madre por 1000 ptas (con ropa y complementos).

PUBLICIDAD DE THAS:
-Óbticas Sauron. Lo verá todo con un ojo.
-Demoliciones Retli Scott. ARRASAMOS, ANIKILAMOS, DESTRUIMOS, en 1 hora.

AGRADECIMIENTOS

Para terminar este fanzín, y ahora sí que me gustaría hablar más en serio, desearía agradecer la colaboración que ha hecho posible que tú estés leyendo esto. Primero me gustaría realzar el interés que han mostrado los miembros del club como son Ryo (por sus dibujos), Maki, Sergi y Gema (por sus consejos), Pepe, y en especial a David ya que, si os fijáis, muchos de los artículos son suyos. Disculparme con Ryo por un malentendido con la portada del fanzín y con algún otro que me haya olvidado nombrar.

También me gustaría agradecer a JOC INTERNACIONAL, CHEKO, CENTELLA y AMBRA, el haber creído en nosotros. ¡¡¡AAAH!!! Se me olvidaba. Quisiera aprovechar para saludar a mi papá y a mi mamá que estarán viendo este programa... ¡¡Huy!! Creo que se me ha ido el santo al cielo.

JOC INTERNACIONAL
CHEKO ASOCIACION
Centella
AMBRA LLIBRERIA

Ryo